WWW.PCACTION.DE

PC ACTION

UNZENSIERT: AB-16-DVD!

4/2005 MÄRZ

DVD 8 GByte

VOLLVERSION & MEGA-ADD-ON

STUNDENLANGER SPIELSPASS: ECHTZEIT-WISIM INKL. 2 ADD-ONS!

TOP-ERWEITERUNG: 3 NEUE KAMPAGNEN, 56 PRODUKTE, 30 ZUSATZKARTEN U. V. M.



VOLLVERSION DIESEN MONAT AUF PC GAMES 4/05!

ENTHÜLLT: SO GENIAL IST DIE DUNKLE SEITE DER MACHT!

HITMAN 4: BLOOD MONEY

DU KANNST ES DIR NICHT LEISTEN, DAS ZU VERPASSEN!

11 TOP-DEMOS

EXKLUSIV: SPLINTER CELL 3, DAZU: UEFA CHAMPIONS LEAGUE U. V. M.

PCA-TV: 23 VIDEOS

24 SEITEN

TIPPS & TRICKS

KNIGTHS OF THE OLD REPUBLIC 2, REPUBLIC COMMANDO, RIDDICK U. V. M.



REPUBLIC COMMANDO

DER ERSTE TEST: SPIELE ZU KLONEN KÖNNEN SO SCHÖN SEIN!

€ 4,99

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80



SONDERVERÖFFENTLICHUNG

NINTENDO DS™

NINTENDO DS

MIC

AB 11. MÄRZ 2005

DIE NEUE DIMENSION DES VIDEOSPIELS

DIE NEUE DIMENSION DES VIDEOSPIELS

DER NINTENDO DS ERSCHEINT AM 11. MÄRZ 2005 ZU EINEM PREIS VON € 149,99 (UNVERBINDLICHE PREISEMPFEHLUNG). ERHALTET HIER EINEN ÜBERBLICK ÜBER DIE SENSATIONELLEN MÖGLICHKEITEN DER NEUEN KONSOLE.



DER TOUCHSCREEN:
Eine Innovation im Bereich der mobilen Unterhaltung stellt der Touchscreen dar. Statt komplizierter Button-Kombinationen klickt man mit dem beigelegten Stift oder mit dem Finger direkt einfach auf den unteren Bildschirm, um die gewünschte Aktion durchzuführen.

EINGEBAUTES MIKROFON:
Damit der Spieler noch intensiver in das Spiel mit eingebunden wird, besitzt der Nintendo DS ein Mikrofon. Dieses kann für Sprachsteuerung in Spielen eingesetzt werden. In Titeln wie *Project Rub* kann der Spieler durch Pusten auf das Mikrofon aber auch ein Segel aufblähen oder Kerzen auspusten.

MÄCHTIGE GRAFIK, BOMBASTISCHER SOUND:
Der Nintendo DS beinhaltet leistungsfähige Chips, mit denen die Darstellung aufwendiger 3D-Grafiken möglich wird. Das lässt Spielerlebnisse wahr werden, wie man sie nie zuvor auf einem Handheld gehabt hat. Außerdem kann der Spieler den tollen Sound des Nintendo DS über Kopfhörer oder über die in der Konsole eingebauten Stereo-Lautsprecher virtuellen Surround-Sound genießen.

LEISTUNGSSTARKER AKKU:
Mit dem im Nintendo DS verwendeten leistungsstarken Lithium-Ionen-Akku könnt ihr bis zu zehn Stunden am Stück zocken. Habt ihr gerade keine Zeit zum Speichern, könnt ihr die Konsole einfach zuklappen. Das Spiel pausiert automatisch und die beiden Bildschirme sind so optimal gegen Kratzer geschützt.

EINZIGARTIGE SPIELERLEBNISSE

Der Nintendo DS bietet euch neuartiges Gameplay, wie ihr es noch nie zuvor auf einer Konsole erlebt habt. Seht hier drei Beispiele:

GENIAL

Super Mario 64 DS bietet euch weit mehr als nur ein normales Jump & Run. Beweist euch in über 24 Minispielen. Prüft eure Geschicklichkeit im Eisstockschießen, stellt euer Gedächtnis bei verschiedenen Versionen von Memory sowie dem Hütchenspiel auf den Prüfstand oder stellt neue Highscores in innovativen Kartenspielen auf. Das Beste ist: Ihr müsst keine komplizierten Knöpfchenkombinationen auswendig lernen, die Minispiele von *Super Mario 64 DS* werden komplett über den Touchscreen gesteuert.

ABGEDREHT

Eines der skurrilsten Spielkonzepte erwartet euch in *WarioWare Touched!*. In über 180 Minispielen müsst ihr Streichhölzer entzünden, einen Skiläufer durch Fahnen navigieren, Ballons zum Platzen bringen oder am Hammerwerfen teilnehmen. Alle Spiele werden über den Touchscreen gesteuert und sind dadurch denkbar unkompliziert zu kontrollieren. Beim Hammerwerfen müsst ihr beispielsweise mit dem beigelegten Stift immer schneller um den Hammer kreisen. Dreht er sich schnell genug, muss man ihn im richtigen Moment abwerfen.

INNOVATIV

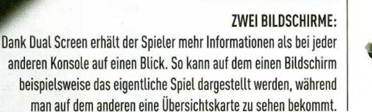
Absolut einzigartig ist auch *Project Rub*. In Segas Datinggame müsst ihr das Herz einer Frau erobern. Heizt durch Streichen auf dem Touchscreen Feuer an, um die Herzensdame zu wärmen, oder bläht durch Pusten auf das Mikrofon ein Segel auf, um die Gute noch rechtzeitig mit dem Boot vor einem Hai zu retten. Demonstriert durch richtig getimtes Klicken auf den Touchscreen im Tanzspiel euer Taktgefühl oder ruft in das Mikrofon, um auf euch aufmerksam zu machen. So etwas habt ihr in einem Videospiel bisher noch nicht gesehen!











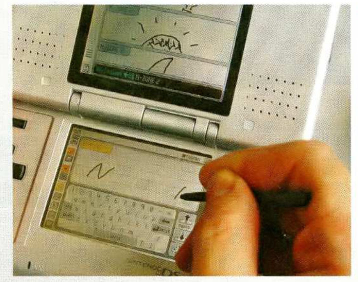
ZWEI BILDSCHIRME:
Dank Dual Screen erhält der Spieler mehr Informationen als bei jeder anderen Konsole auf einen Blick. So kann auf dem einen Bildschirm beispielsweise das eigentliche Spiel dargestellt werden, während man auf dem anderen eine Übersichtskarte zu sehen bekommt.

KABELLOSER MEHRSPIELER-SPASS:
Vorbei sind die Zeiten, in denen man seine Konsolen umständlich verkabeln musste, um mit mehreren zu spielen. Der Nintendo DS bietet eine eingebaute WLAN-Fähigkeit, welche die Verbindung mit anderen DS-Konsolen automatisch über Funk aufnimmt. Sind die Spiele entsprechend programmiert, benötigt man für den Mehrspieler-Modus sogar nur ein Modul.





ABWÄRTSKOMPATIBEL ZUM GAME BOY ADVANCE:
Durch den eingebauten Modulschacht können auf dem Nintendo DS zusätzlich auch Game-Boy-Advance-Spiele wiedergegeben werden. Somit stehen vom Start weg neben den Nintendo-DS-Titeln über 550 Spiele zur Verfügung.





CHATSOFTWARE + INTEGRIERTER KALENDER:
Im Nintendo DS sind auch ein Kalender sowie die Chatsoftware PictoChat integriert, mit der ihr mit bis zu 16 anderen DS-Benutzern gleichzeitig kommunizieren könnt.

DIE STARTSPIELE:

ZUM START DES NINTENDO DS FINDET IHR 14 SPIELE IN DEN REGALEN.

RAYMAN DS

Mit *Rayman DS* wird euch ein innovatives Jump&Run-Vergnügen der Extraklasse präsentiert. Den Spieler erwarten 45 speziell für den DS entwickelte Levels. Der Touchscreen zeigt den Spielfortschritt, den Lumzähler, die Gesundheit und die gesammelten Käfige.



SUPER MARIO 64 DS

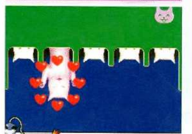
Erlebt den Nintendo-64-Meilenstein komplett überarbeitet und in nie dagewesener Qualität auf dem Nintendo DS! Wählt neuerdings aus vier Charakteren (Mario, Yoshi, Luigi und Wario), sammelt mehr Sterne denn je und vergnügt euch in brandneuen, genialen Minispielen.



WARIOWARE TOUCHED!

Nichtsnutz Wario begeisterte bereits auf dem Game Boy Advance und dem GameCube Millionen von Spielern. Jetzt verbreitet der sympathische Antiheld in über 180 Minispielen – vom Kerzenauspusten bis zum Katzenfangen – auch auf dem DS Spielspaß pur.





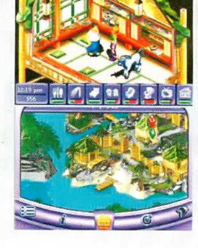
PROJECT RUB

Hier müsst ihr das Herz einer Frau erobern und dabei allerlei Heldentaten bestehen. Ob ihr eure Herzensdame vor dem Ertrinken rettet, ein Feuer in einer Disco verhindert oder Fallschirmspringer vor dem Absturz bewahrt – *Project Rub* zieht sämtliche DS-Register.



THE URBZ: SIMS IN THE CITY

Die beliebte *Sims*-Serie gibt es auch auf dem DS. In *The Urbz: Sims in the City* versucht ihr, mit eurem Urb soziale Kontakte zu pflegen, Partys zu schmeißen und mit anderen Urbz anzubandeln. Wie im richtigen Leben müsst ihr jobben gehen, um Geld zu verdienen.



ALLE START-SPIELE IM ÜBERBLICK:

SPIELETITEL:	HERSTELLER:
ASPHALT URBAN GT	Gameloft/Ubisoft
MISTER DRILLER: DRILL SPIRITS	Namco
PING PALS	THQ
POKÉMON DASH	Nintendo
POLARIUM	Nintendo
PROJECT RUB	Sega
RAYMAN DS	Ubisoft
ROBOTS	Vivendi
SPIDER-MAN 2	Activision
SUPER MARIO 64 DS	Nintendo
THE URBZ: SIMS IN THE CITY	Electronic Arts
TIGER WOODS PGA TOUR	Electronic Arts
WARIOWARE TOUCHED!	Nintendo
ZOO KEEPER	Ignition

DIE HIGHLIGHTS DER NÄCHSTEN MONATE:

MARIO KART DS

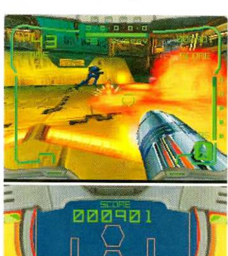
Mit Vollgas rast die beliebte Funracer-Serie auf den Nintendo DS. Dank doppelter Bildschirm-Power habt ihr mehr Übersicht denn je und könnt dank WLAN-Unterstützung ohne Kabelsalat um den Sieg fighten.





METROID PRIME HUNTERS

Samus startet in ein brandneues Science-Fiction-Abenteuer. Dank Touchscreen-Steuerung lässt sich die Kopfgeldjägerin einfach wie nie kontrollieren. Im Mehrspieler-Modus duelliert ihr euch mit Freunden.





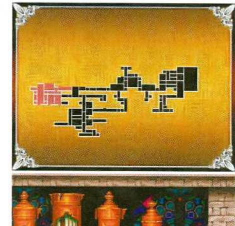
ADVANCE WARS DS

Hier erwartet euch heiße Strategie-Action. Die beiden Bildschirme des DS bieten euch einzigartige taktische Möglichkeiten. Die Entwickler zeichneten sich bereits mit den grandiosen Game-Boy-Advance-Spielen aus.



CASTLEVANIA DS

Konami setzt die erfolgreiche Vampirjagd auf dem Nintendo DS fort. Übernehmt die Kontrolle über Soma Cruz, den Held der Game-Boy-Advance-Abenteuer, und verhindert die Wiedergeburt Draculas.





UND DAS ERWARTET EUCH SONST NOCH:

SPIELETITEL:	HERSTELLER:
ANIMAL CROSSING	Nintendo
ANOTHER	Nintendo
BOKTAI	Konami
BOMBERMAN DS	Hudson Soft
DRAGON BALL Z	Atari
FINAL FANTASY III	Square Enix
FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES	Square Enix
JAM WITH THE BAND	Nintendo
JUMP SUPERSTARS	Nintendo
MADDEN NFL 2005	Electronic Arts
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	Electronic Arts
NEW SUPER MARIO BROS.	Nintendo
NINTENDOGS	Nintendo
POKÉMON DIAMOND & PEARL	Nintendo
RETRO ATARI CLASSICS	Atari
STAR WARS: REVENGE OF THE SITH	Activision
THE LEGEND OF ZELDA	Nintendo
VIEWTIFUL JOE	Capcom
YOSHI TOUCH & GO!	Nintendo
YU-GI-OH! NIGHTMARE TROUBADOR	Konami

FÜR SPIELENACHSCHUB IST GESORGT: INSGESAMT SIND ÜBER 120 SPIELE FÜR DEN NINTENDO DS ANGEKÜNDIGT.

VOLLVERSION:



AIRLINE TYCOON DELUXE

Spaßige Wirtschaftssimulation zum Abheben im Comicstil

- Völlige Handlungs- und Bewegungsfreiheit im Flughafen
- Echtzeit, 30 Handlungsorte
- Konstruktions-Editor
- Kontrolle über sämtliche Management-bereiche
- Deluxe-Version: 20 neue Flughäfen, inkl. der Add-ons *First Class* und *Evolution*





VOLLVERSIONS-ADD-ON:



INDUSTRIEGIGANT 2: 1980-2020 (ADD-ON)

Zeigen Sie es der Regierung – bringen Sie die Wirtschaft ins Rollen!

- Level-Editor für eigene Karten
- 20 Missionen unterteilt in 3 Kampagnen
- 30 Endlos- und weitere XXL-Mehrspieler-Karten
- 57 neue Artikel
- Insgesamt über 200 Produkte und Industrien
- 17 neue Fahrzeuge



ACHTUNG:
ADD-ON NUR LAUFFÄHIG NACH VORHERIGER INSTALLATION DER VOLLVERSION.

VOLLVERSION DIESEN MONAT AUF PC GAMES 4/05!

VIDEOS:

23 VIDEOS AUF DVD!
24 VIDEOS AUF AB-18-DVD!

VORSCHAU
Codename: Panzers – Phase 2



VORSCHAU
Video-Spezial: Imperial Glory

JETZT IM HANDEL:
Star Wars: Republic Commando

REPORTAGE
F.E.A.R.

NUR AUF AB-18-DVD



DEMOS:

11 DEMOS AUF DVD!
13 DEMOS AUF AB-18-DVD!

SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY
Infiltrieren Sie den Leuchtturm-Level und kämpfen Sie sich in die Eingeweide eines Terroristenlagers.

EXKLUSIV

KINDER DES NILS
In zwei Tutorial-Missionen errichten Sie erste Gebäude und kümmern sich um das Wohl Ihrer Untertanen.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005
Erleben Sie die einzigartige Atmosphäre an der Stamford Bridge, wenn Chelsea auf den FC Bayern trifft.

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT
Fast 400 MByte große Mehrspieler-Demo: Actiongeladener Level, der im Dschungel von Guadalcanal spielt.

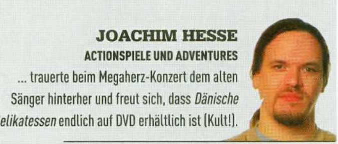
NUR AUF AB-18-DVD

DEN KOMPLETTEN DVD-INHALT FINDEN SIE AUF SEITE 14!

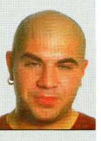
Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
... führt augenblicklich geheime taktische Gesprä-e, die ihm zukünftig zwar nicht die Weltherrschaft, aber zumindest Sympathiepunkte einbringen.



JOACHIM HESSE
ACTIONSPIELE UND ADVENTURES
... trauerte beim Megaherz-Konzert dem alten Sänger hinterher und freut sich, dass *Dänische elikatessen* endlich auf DVD erhältlich ist (Kult!).



AHMET ISCITÜRK
ACTION-, STRATEGIE- UND RENNSPIELE
... isst gern was Besseres als seine Kollegen. (Anm. der Redaktion: Und sieht auch entsprechend aus.)



ANDREAS BERTITS
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... treibt die Entscheidung, ob er lieber *World of Warcraft* oder *KotOR 2* zocken soll, in den Wahnsinn.



MARC BREHME
ADVENTURES, STRATEGIESPIELE UND WISIMS
... trauert um sein abgerauchtes Mainboard und verflucht das Kaubonbon, das ihn seine Zahnkrone kostete.



RALPH WOLLNER
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... freut sich auf sein neues Tattoo und wird im Sommer am FKK-Strand mächtig protzen.



LUKASZ CISZEWSKI
ACTIONSPIELE UND MEHRSPIELER-SHOOTER
... jagt Monsterspinnen, schneidert sich Lederrüstungen und füttert sein Haustier mit Schweinedärmen.



HEINRICH LENHARDT
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... fordert eine Aufstockung der Bundesliga auf 36 Vereine. („Seine" Frankfurter Eintracht muss wieder erstklassig werden.)

Nehmt Abschied, Brüder!

Sie ist von uns gegangen. Neun Jahre hat sie uns begleitet. Am Ende hielten wir sie nur noch künstlich am Leben. Es ist Zeit, den Stecker zu ziehen.



Hesse: Kann mir mal jemand seine CD-ROM-Version der PC ACTION leihen? Meine Mom möchte gern mal *Airline Tycoon Deluxe* spielen und ihr PC hat kein DVD-Laufwerk.

Iscitürk: Die Mutter des Bombenlegers will Flugzeuge fliegen? Muss ich jetzt Angst haben?

Wollner: Vorsicht, Iscitürk! Sparen Sie sich Ihre Vorurteile gegenüber langhaarigen Menschen.

Bertits: Pssst, Herr Wollner. Der letzte Typ, der unseren Amok-Osmanen bedroht hat, liegt mit einer Thorax-Fraktur noch immer im Koma.

Brehme: Was höre ich da? Thorax? Ist das was zu essen?

Ciszewski: Das Einzige, was Sie gleich zwischen Ihre gelben Zähne bekommen, ist meine Faust, wenn Sie nicht still sind, Sie sozialistische Pellwurst.

Hesse: Alle mal die Klappe halten! Hat jetzt jemand eine CD-Version für mich oder nicht?

Bigge: Da muss ich Sie enttäuschen. Für unsere letzten drei Käufer der CD-Ausgabe hat sich der Aufwand nicht mehr gelohnt. Ich habe sie mit sofortiger Wirkung eingestellt. Die CD ist tot, es lebe die DVD! Über acht Gigabyte bedeuten: zusätzliche Demos, das komplette PC-ACTION-TV, mehr Maps und Mods, gleicher Preis. Und jetzt zurück an die Arbeit, faules Pack!

Was, wenn ein einfacher Algorithmus-Code den gesamten asiatischen Wertpapierhandel lahm legt, einen Stromausfall in New York verursacht oder die Kontrolle über Langstrecken-Raketen übernimmt?

IM JAHR 2007 IST DAS DIE REALITÄT.

Der einzige Programmierer, der den Schlüssel zu dem Algorithmus hat, ist plötzlich verschwunden. Finde ihn um jeden Preis oder die Kettenreaktion wird nicht mehr zu stoppen sein.

DER FEIND IST STÄRKER GEWORDEN. DU AUCH?





















31. MÄRZ 2005

WWW.SPLINTERCELL.COM


TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
CHAOS THEORY
UBISOFT

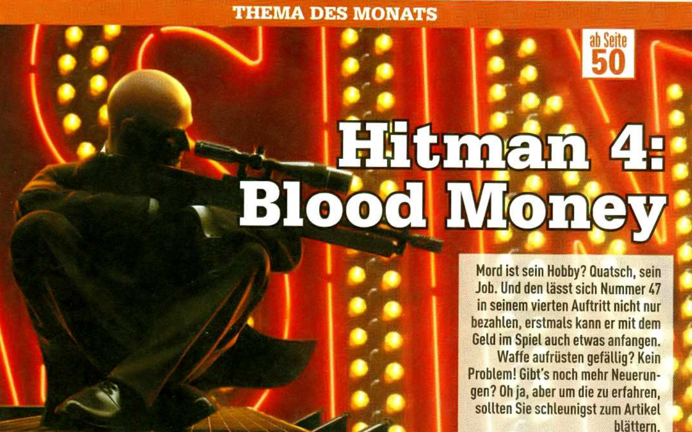
TEST DES MONATS

ab Seite 80

Star Wars: Republic Commando

Da war doch was! Ach ja, am 19. Mai erscheint der Kinostreifen *Episode 3: Die Rache der Sith*, mit dem George Lucas seine zweite *Star Wars*-Trilogie abschließt. Logisch, dass Lucas Arts gerade in diesem Jahr etliche Titel mit der fetten Lizenz rausfeuert. *Republic Commando* lässt Sie in die Rolle eines Klonkriegers schlüpfen. Und hoppla – das taktische Geballere lässt es mächtig krachen.

THEMA DES MONATS



ab Seite 50

Hitman 4: Blood Money

Mord ist sein Hobby? Quatsch, sein Job. Und den lässt sich Nummer 47 in seinem vierten Auftritt nicht nur bezahlen, erstmals kann er mit dem Geld im Spiel auch etwas anfangen. Waffe aufrüsten gefällig? Kein Problem! Gibt's noch mehr Neuerungen? Oh ja, aber um die zu erfahren, sollten Sie schleunigst zum Artikel blättern.

PC ACTION

ANSCHRIFT DER REDAKTION: 4/2005
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
Fax: 0911/28 72 435 • E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

RUBRIKEN

AKTUELL

SEITENSPRUNG

BLICKPUNKT

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

TEST

TEST DES MONATS:

SPIELERFORUM

SPIELETIPPS

HARDWARE

VOLLVERSIONEN AUF DVD

AIRLINE TYCOON DELUXE

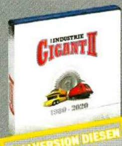
Spaßige Wirtschaftssimulation zum Abheben im Comic-Stil.



- Völlige Handlungs- und Bewegungsfreiheit im Flughafen
- Echtzeit, 30 Handlungsorte
- Konstruktions-Editor
- Kontrolle über sämtliche Management-bereiche
- Deluxe-Version: 20 neue Flughäfen, inkl. der Add-ons *First Class* und *Evolution*

INDUSTRIEGIGANT 2 1980-2020 (ADD-ON)

Zeigen Sie es der Regierung – bringen Sie die Wirtschaft ins Rollen!




- Level-Editor für eigene Karten
- 20 Missionen unterteilt in drei Kampagnen
- 30 Endlos- und weitere XXL-Mehrspieler-Karten
- 57 neue Artikel
- Insgesamt über 200 Produkte und Industrien
- 17 neue Fahrzeuge

SPIELETIPPS



Knights of the Old Republic 2

So bestehen Sie die Lichtschwert-Duelle: Komplettlösung für die helle Seite.
AUSSERDEM: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2, THE CHRONICLES OF RIDDICK U. V. M.



HARDWARE



Chips frisch!

Eine Grafikkarte soll Ihre Spiele möglichst gut aussehen lassen und noch dazu flüssig darstellen. Dafür sorgen in erster Linie die Grafikchips auf der Karte. Davon gibt es sehr, sehr viele. Welche was taugen, erfahren Sie hier.

 PC-ACTION-GOLD-AWARD  PC-ACTION-PREISTIPP-AWARD



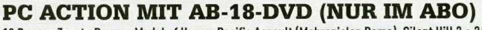
Auf den Silberscheiben:

PC ACTION MIT DVD

8 Gigabyte Daten, doppelseitige DVD • Vollversionen: Airline Tycoon Deluxe, Industriegigant 2: 1980-2020 (Add-on) • 11 Spiele-Demos, darunter: Splinter Cell 3: Chaos Theory **(EXKLUSIV)**, Kinder des Nils, UEFA Champions League 2004-2005, Tribes Vengeance (Demo 2), RPM Tuning, Psychotoxic • 23 Videos, darunter: Imperial Glory, Republic Commando, World of Warcraft (Deutsch), Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre • Spielerforum, Gratisspiele, Wallpapers, Tipps & Tricks, jede Menge Tools, Treiber und Zusatzprogramme

PC ACTION MIT AB-18-DVD (NUR IM ABO)

13 Demos, Zusatz-Demos: Medal of Honor: Pacific Assault (Mehrspieler-Demo), Silent Hill 3 • 24 Videos, Zusatz-Video: F.E.A.R. • ansonsten identischer Dateninhalt



AUF SEITE 14: DER KOMPLETTE INHALT DER DVDs!



BITTE BEACHTEN:

- Unsere DVD ist eine Wende-DVD! Video- und Datenbereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs DVD einfach im Laufwerk wenden!
- Achtung, Patches! Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs/CDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, erlischt Ihr Anspruch auf Funktionsfähigkeit der Software.

AIRLINE TYCOON DELUXE

Spaßige Wirtschaftssimulation zum Abheben! Im Comic-Stil.

- Deluxe-Version: 20 neue Flughäfen, inklusive der Add-ons „First Class" und „Evolution"
- Völlige Handlungs- und Bewegungsfreiheit im Flughafen
- Läuft in Echtzeit ab
- 30 verschiedene Orte
- Kontrolle über sämtliche Managementbereiche
- Flugzeug-Editor

GENRE:	Wirtschaftssimulation
VORAUSSETZUNG:	133 MHz, 32 MByte RAM
HD-SPEICHER:	400 MByte
GRAFIK:	DirectDraw
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich
WEBLINKS	
SPIEL:	www.spellbound.de
PUBLISHER:	www.jowood.com

© 2005 JOWOOD PROD.



INDUSTRIEGIGANT 2: 1980-2020 (ADD-ON)

Zeigen Sie es der Regierung – bringen Sie die Wirtschaft ins Rollen!

- Level-Editor für eigene Karten
- 20 Missionen unterteilt in drei Kampagnen
- 30 Endlos- und weitere XXL-Mehrspieler-Karten
- Mehr als 200 Produkte und Industrien
- 17 neue Fahrzeuge

GENRE:	Wirtschaftssimulation
VORAUSSETZUNG:	P 350, 64 MByte RAM
HD-SPEICHER:	465 MByte
GRAFIK:	DirectDraw
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich
WEBLINKS	
SPIEL:	www.ig2.jowood.com
PUBLISHER:	www.jowood.com

© 2005 JOWOOD PROD.

Achtung:
Add-on nur lauffähig nach vorheriger Installation der Vollversion. Vollversion diesen Monat auf PC Games 4/05!

DVD-INHALT

DAS PAPPT!

Der qualitätsbedingten Umstellung unserer DVD-Pappe fiel das Inhaltsverzeichnis auf der Rückseite der DVD-Umhüllung zum Opfer. Daran können wir nichts ändern, wir bieten aber auf Leserwunsch ab sofort eine Alternative an. Wer seine DVD mit einem monatlich aktuellen Inhaltsverzeichnis kennzeichnen möchte, kann ab sofort das nebenstehende nutzen.

EINFACH AUSSCHNEIDEN, AUF DIE RÜCKSEITE DER DVD-HÜLLE KLEBEN – FERTIG.

TOP NEWS

Mit den Waffen einer Sau

In PARAWORLD treiben Sie es richtig bunt. Und noch dazu geht's tierisch zur Sache. Jurassic Park lässt grüßen.

»Noahs Arche war schon weg.«

»Die dümmsten Schweine kriegen die hübschesten Frauen.«

Strategie | Würden Sie nicht gern etwas Bedrohliches, Furcht einflößendes und Gefräßiges befehligen? Nein, nicht das Finanzamt. Vielmehr steuern Sie in SEKs Strategietitel *Paraworld* mehr als 50 prähistorische Viecher, 40 davon sind Dinosaurier. In einem Paralleluniversum fressen die Echsen große und kleine Menschlein der drei Völker, die sich ohnehin durch einen ständigen Überlebenskampf gegenseitig dezimieren. Macht nichts, denn viele der Bestien lassen sich einfangen und zum Wohl des Volkes einsetzen. Beispielsweise als Transportmittel oder Kriegswerkzeug. Als Letzteres spannen Sie Ihre Echse in einen Kampfpanzer, nehmen in mehreren Metern Höhe Platz auf dem Schädel und trampeln durch feindliche Reihen. Auf 20 Inseln in fünf Klimazonen von Lava bis zur Eiswelt stampfen Sie alles in Grund und Boden. Diverse Einheiten verfügen außerdem über spezielle „Finishing Moves" à la *Mortal Kombat*. Strategen freuen sich auf besondere Fähigkeiten der Helden und deren rollenspielartige Aufstiegsmöglichkeiten. Des Weiteren verspricht der Entwickler ein revolutionäres Einheiten-Management und drei Mehrspieler-Modi. Wie diese aussehen, erfahren wir voraussichtlich bereits im zweiten Quartal 2005.

ALEXANDER FRANK

Info: www.para-world.de

»„Mami, warum müssen wir die kleinen grünen Dinos essen?" „Weil wir Sie nicht trinken können."«



»„Hast du mal 'ne Klippe?" „Dass du auch immer tauchen musst!"«


»Endlich gesichtet: S.T.A.L.K.E.R.«

Was für ein Prachtmarsch!

Das läuft! Die Arbeiten an STAR WARS: EMPIRE AT WAR kommen gut voran. Bald ziehen Sie in den virtuellen Krieg der Sterne.

Echtzeit-Strategie | Mit *Star Wars: Empire at War* erwartet uns Ende 2005 das Weltraum-Strategiespiele-Pendant zu *Die Schlacht um Mittelerde*. Ein paar Jahre vor dem Kinofilm *Star Wars – Episode IV: Neue Hoffnung* angesiedelt, schickt Entwickler Petroglyph Sie in die actiongeladenen Schlachten des Imperiums gegen die Rebellion. Sie scheuchen Ihre Truppen aber nicht nur auf der Oberfläche von Planeten herum. Auch im Weltraum warten zahlreiche Sternzerstörer darauf, dass der Spieler sie ins virtuelle Nirwana pustet. Die Kämpfe sind durch die fette Kampagne miteinander verbunden. Deshalb kommt es vor, dass Sie beispielsweise von einem Planeten fliehen, nur um kurz darauf im All auf eine feindliche Flotte zu stoßen. Eine brandneue 3D-Engine sorgt für eine fantastische Optik. Alle Achtung! ANDREAS BERTITS

Info: www.lucasarts.com/games/swempireatwar

Frohe Bootschaft

Aus für das Entwicklungsstudio, das SÖLDNER-Leben geht dennoch weiter: Das Add-on MARINE CORPS soll wie geplant in Kürze erscheinen.

»Osama Crocket und Abdul Tubbs in Iraki Vice.«

Mehrspieler-Shooter | Am 26. Januar hielt die *Söldner*-Fangemeinde den Atem an: Jowood schloss die Spieleschmiede Wings Simulations (siehe auch „Lies mich!"). Doch Community-Chef Marc „Plex" Olbertz gab kurz darauf Entwarnung: „Wie gewohnt betreut und wartet ein erfahrenes Team *Söldner*. Seit Beginn mit dem Projekt beschäftigtes Personal entwickelt auch in Zukunft Patches." Die Erweiterung *Marine Corps* ist ebenfalls nicht gefährdet. Es warten zehn frische Karten (etwa komplett neue Wüsten-Szenarien), 34 Vehikel (darunter erstmals Wassereinheiten) und 28 Waffen auf Sie. Das ist längst nicht alles. Die Macher polierten das Hauptprogramm mächtig auf, überarbeiteten fast alle Soundeffekte, verbesserten die Benutzeroberfläche und integrierten vorgefertigte Ausrüstungssets ins Kaufmenü. Das Add-on erscheint am 25. Februar. LUKASZ CISZEWSKI

Info: www.secretwars.net

LIES MICH!

TIMESHIFT


»Berlin, neun Uhr morgens: Die Mauer hält.«

Action | Die Zeit heilt alle Wunden? Glauben Sie nicht? Dann belehren wir Sie mal eines Besseren. Zurzeit bastelt der Entwickler Saber Interactive (*Will Rock*) an einem neuen Ego-Shooter. In *Timeshift* ballern Sie nicht nur mit zehn fetten Wummen durch die Gegend, sondern manipulieren sogar die Uhr. Geht es Ihnen zu heiß her, verlangsamen oder frieren Sie die Zeit einfach ein oder spulen nach verpatzten Kämpfen zurück. *Prince of Persia* lässt grüßen. Atari veröffentlicht den Shooter mit 30 Levels im Oktober 2005. Wir stellen schon mal den Wecker. (MB)

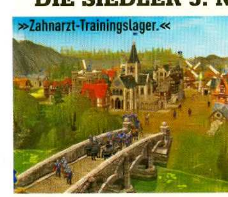
Info: www.atari.de

CIVILIZATION 4

Vermischtes | Zocker frohlocket! Take 2 Interactive hat die Rechte an der *Civilization*-Reihe gekauft. Damit steht dem vierten Teil der Strategiereihe, die sich bisher mehr als fünf Millionen Mal verkauft hat, nichts mehr im Wege. Bereits Ende des Jahres soll *Civilization 4* erscheinen und mit 3D-Grafiken sowie neuen Einzel- und Mehrspieler-Inhalten glänzen. Erstmals können Sie sogar eigene Add-ons erstellen. Außerdem unterzeichnete Take 2 eine langfristige, mehrere Titel umfassende Verlags-Vereinbarung mit Sid Meiers Bit-Schmiede Firaxis. (MB)

Info: www.take2.de

DIE SIEDLER 5: NEBELREICH


»Zahnarzt-Trainingslager.«

Strategie | Ende März erscheint mit *Nebelreich* das erste Add-on zu Bluebytes Strategie-Hit *Die Siedler 5: Das Erbe der Könige*. Fans freuen sich auf eine Kampagne mit knackiger Geschichte, weitere Freispielkarten für den Einzel- und Mehrspieler-Modus sowie neue Helden, Einheiten- und Gebäudetypen. Ebenfalls eine coole Idee: Brücken verleihen der Erweiterung mehr taktische Tiefe. So sind entfernte Regionen zugänglich und lassen Sie über Sümpfe, Moorlandschaften und Steppen wandern. Endlich! (MB)

Info: www.diesiedler.de

TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	-	1	Half-Life 2	Vivendi Universal
2	-	2	Die Sims 2	EA
3	-	3	HdR: Die Schlacht um Mittelerde	EA
4	-	4	Need for Speed Underground 2	EA
5	-	5	Die Siedler 5: Das Erbe der Könige	Ubisoft
6	-	6	Medal of Honor: Pacific Assault	EA
7	-	7	Sid Meier's Pirates!	Atari
8	-	8	Fußball Manager 2005	EA
9	-	9	Rollercoaster Tycoon 3	Atari
10	▲	NEU	Die Sims: Deluxe Edition	EA

Quelle: SATURN

Heile mit Eile!

Wenn Sie Ihre Patienten in der PC-Version von EMERGENCY ROOM nicht ruck, zuck reparieren, steigt die Oberschwester nie mit Ihnen in die Kiste.


»Aufgetaut: Bruce Lee.«

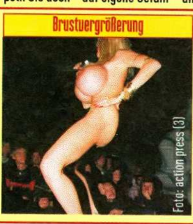
Lebenssimulation | Wo residiert ein Entwickler, der eine der erfolgreichsten Fernsehserien des letzten Jahrzehnts für den PC umsetzt? Standesgemäß in Hollywood natürlich. Dort bastelt Legacy Interactive (*Law & Order*) an der Softwareversion von *Emergency Room*, der Arztschmonzette um Dr. Green, Dr. Carter und Co. Als junger Assistenzarzt heuern Sie Ende dieses Jahres im virtuellen County General Hospital von Chicago an. Dort flicken Sie in bester Sims-Manier Schwerverletzte zusammen, intrigieren herum und baggern williges weibliches Personal an wie etwa Dr. Susan Lewis. Je besser Sie sich machen, desto steiler verläuft Ihre Karriere. Eine – hüstel – zeitgemäße 3D-Grafik und die Originalsprecher sollen TV-Atmosphäre aufkommen lassen. Dann mal ran ans Skalpell. CHRISTIAN BIGGE

Info: www.legacyinteractive.com

Die beliebtesten Operationen

Professionelle OPs kosten ein Schweinegeld. Es geht auch billiger. Schnippeln Sie doch – auf eigene Gefahr – an sich selbst herum. Wir haben Tipps:

Brustuergrößerung


Foto: action press (3)

Willige Frauen brauchen sich vor dem Eingriff nicht zu betäuben. Ist ja eh nur Fettgewebe, wo rumgeschnipselt wird. Mit einem Hümmelchen schlitzen Sie die Hügel an der Unterseite etwa fünf Zentimeter auf. Dann stopfen Sie die zuvor mit jeweils zwei Kilogramm Sand gefüllten Haushaltsbeutel in die Ritze. Mit weißem Zwirn, Stärke 18, zunähen. Fertig. Sieht nicht nur toll aus, sondern fühlt sich auch so an.

Schnittwunden flicken



Sie benötigen als einziges Werkzeug ein Schweizer Taschenmesser, mittlere Preisklasse, und etwas Schnur. Da es – je nach Größe der Wunde – leicht ziepen kann, fixieren Sie die betroffene Extremität mit zwei Nägeln am Küchentisch. Praktisch: Dadurch spüren Sie den Schmerz der Schnittwunde kaum noch. Jetzt mit dem kleinen Messer die Wundränder begradigen, danach mit der Fischahle zunähen. Basta.

Selbstbeschneidung



Zutaten: Ein scharfes Fleischermesser, drei Flaschen Wodka, eine Haarklammer und Mut. Die Vorhaut soll weg? Okay. Drei Flaschen Wodka innerhalb von zwei Stunden runterstürzen. Wichtig: Das Ritual muss nun innerhalb der nächsten halben Stunde vollzogen werden – bevor Sie umkippen. Also mit dem Messer feste auf das Häutchen hacken, mit der Spange die Blutung stillen. In nur drei Monaten ist Ihr kleiner Freund wieder einsatzfähig.



Der hinterm Teich motzt

HEINRICH LENHARDT ÜBER SPIELE-FOLGEKOSTEN

Gib dein Bestes – dein Geld!

So mancher Manager scheint in einem entrückten Märchenland zu leben, weit weg von den Niederungen der Realität. Und da kommt er – angetrieben durch Rendite-Aufbesserungswünsche der Konzernspitze – auf Ideen, die unter Ausschaltung des gesunden Menschenverstandes unglaublich viel Sinn ergeben. Sagen wir mal, ich will ein Produkt namens *Everquest 2* erwerben. Da lasse ich die Leute erst für die Software bezahlen und verlange dann noch eine monatliche Gebühr, die ich mit Kosten für Serverbetrieb, Kundendienst und Spielerweiterungen rechtfertige. Letzteres Argument ist freilich doppelt belegt, denn ich will ja noch meine halbjährlichen Add-ons verkaufen. So weit, so gewohnt. Aber was Sony Online Entertainment kürzlich an weiteren Bereicherungsplänen verlautbaren ließ, setzt neue Maßstäbe in der Kategorie „anfixen und abkassieren". Als „Adventure Packs" preist man da kleinere Erweiterungen der Spielwelt an. Das sind die Dinger, von denen man eigentlich glaubte, dass man sie mit seinen Monatsgebühren finanziert. Bei den neuen Teilen ist aber nur deren Anfangsbereich für jeden Spieler zugänglich, ab einem gewissen Punkt sind zusätzlich 4,99 Dollar fällig. Gruppen und Gilden unterteilt man damit in eine Zweiklassengesellschaft. Auf der einen Seite gibt's die anzapfwilligen „Geld spielt keine Rolle"-Naturen, auf der anderen kostenbewusste Knauserer, die aus tieferen Dungeon-Levels ausgesperrt werden. Was natürlich keiner will und deshalb doch „Bedienen Sie sich auf meinem Girokonto" anklickt. Am Monatsende wird dann eine Niere vertickert, um die Miete zahlen zu können. Warum nicht gleich dieses Modell auf andere Genres ausweiten? Sie wollen ein spannend aussehendes Gebäude im 3D-Shooter stürmen? Um Zutritt zu erhalten, ist erst einmal nachmünzen angesagt – genial.


»Der Goldesel ist wieder aufgetaucht.«



»Die Glatze riskiert mal wieder eine dicke Lippe.«

Die Herren der Ringe

Ein Befreiungsschlag für die PC-Szene! Mit HEAVYWEIGHT THUNDER kommt endlich ein frisches Boxspiel auf den Monitor.

Sportspiel | Mit dem Boxspektakel aus dem Hause Iridon Interactive steht ein echtes Schwergewicht an. Mit zehn bekannten Prüglern kloppen Sie sich in *Heavyweight Thunder* durch sechs Boxarenen. Von der muffigen Bar bis hin zur riesigen Halle ist alles vertreten. Wer es sich hart geben will, schaltet in die Ego-Perspektive und erlebt die Action aus der Sicht eines Kämpfers. Na, das ist doch ein Wort. Laut Presseinformation verteilen Sie Schlagkombos mit der Maus. Ungewöhnlich. Wer seine Gegner umhaut, hat schon bald ein ordentliches Sümmchen auf dem Konto. Davon kaufen Sie Autos, Ferienhäuser und scharfe Mädels. Aber auch außerhalb des Rings lockt die Kohle. Zur Verfügung stehen Poker- und Blackjack-Tische, Spielautomaten sowie ein Wettbüro. Dort setzen Sie auf den Ausgang der eigenen Kämpfe. Iridon kündigt den Titel für schlappe 20 Euro an. RALPH WOLLNER

Info: www.heavyweightthunder.com



»Schrecklich: Schlaganfall.«

Baby, ich komme!

3D Realms hat einen DUKE NUKEM-Mod lahm gelegt.

Ego-Shooter | Einige Duke-Fans haben sich zusammengetan, um einen *HL 2*-Mod zu ihrem liebsten Spiel zu basteln. Neulich meldeten sich Dukes Väter zu Wort und untersagten die Verwendung ihres geistigen Eigentums. Ein Insider verriet uns, warum: „*Duke Nukem Forever* erscheint bereits im März und zwar exklusiv in allen Aldi-Filialen. Die limitierte Ausgabe enthält unter anderem eine CD von Aldi Meola und schicke Blumendekor-Leggings. Der Mod wurde verboten, weil eine Frau namens Norma Lidl mitspielt und der Soundtrack von Rodi Stewart kommt." Aus Protest stellen wir diese Rubrik bis zum Winter 2666 kalt. So! AHMET ISCITÜRK

Info: www.3drealms.com

»Scooter: der letzte Hit.«



GERÜCHTE KÜCHE

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) wird den Horror-Shooter *F.E.A.R.* indizieren, sobald er fertig ist. Diese Aussage erreichte auf verschlungenen Pfaden die PC ACTION-Redaktion. Vorverurteilung? Hat Antispiele-Minister Beckstein seine Finger im Spiel? Wir forschten nach.

Das jüngste Baby von Monolith ist kein Kind von schlechten Eltern. In zweierlei Hinsicht. Zum einen können die Entwickler aus Kirkland (Bundesstaat Washington) auf eine Reihe gelungener Spiele zurückblicken, zum anderen geht es heftig zur Sache. Das bestätigt auch unser Eindruck, den wir jüngst in Paris wieder auffrischten (siehe *F.E.A.R.*-Vorschau ab Seite 56). Von besagter Veranstaltung brachten wir ein hübsches Video mit, das wir der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) vorlegten. Die prüft jeden Monat unsere DVD-Inhalte auf Jugendverträglichkeit. Demos und Videos, die keine Freigabe „Ab 16 Jahren" erhalten, dürfen wir nicht in den Zeitschriftenhandel bringen. Und besagtes Video zu *F.E.A.R.* befand die USK als zu hart. Eine ärgerliche Entscheidung, die wir nicht verstehen. Unter der Hand behaupteten Angehörige der USK sogar, dass das Spiel selbst nicht mal ein Prädikat „Keine Jugendfreigabe" (sprich ab 18 Jahren) bekommen und somit höchstwahrscheinlich direkt von der BPjS indiziert würde. Komisch, denn wenige Tage zuvor erzählte uns einer der Entwickler noch, dass man das Spiel an den deutschen Markt anpassen wolle. Wir fragten bei Vivendi Universal Deutschland nach. Antwort: „Wir sind uns bewusst, dass bestimmte Sachen in Deutschland nicht funktionieren", klärt die leitende PR-Managerin Tanja Hohmann auf. „Fliegende Arme sind zum Beispiel schlecht. Wir passen daher die deutsche Fassung, soweit es nötig ist, an. Die USK kann aktuell noch kein Urteil treffen, da wir keine Version von *F.E.A.R.* zum Test eingereicht haben." Fazit: *F.E.A.R.* erscheint wie geplant auch in Deutschland. Wetten? JOACHIM HESSE

Info: www.lith.com

AUF DVD
NUR AUF AB-18-EDITION!
VIDEO

»Aller Anfang war schwer: „Do it yourself = S.O.S.", Pro Sieben.«



»Unterwegs: Briefkastenonkel.«

»Widerlich! Die Besatzung leert nach dem Durchfalldesaster die Bordtoilette.«

Ein echt netter Zug!

Unsere Hauptstadt ist immer eine Reise wert. BATTLESTRIKE: ROAD TO BERLIN beweist – das war auch vor über 60 Jahren so.

Action | Kennen Sie *Terrorist Takedown*? Das ist eine Art Edel-*Moorhuhn*, in dem Sie mit einem Fadenkreuz auf Terroristen ballern, wobei das Ganze dank Polygonoptik zumindest grafisch besser ist als andere Schießbudenspielchen. *Battlestrike: Road to Berlin* kommt von denselben Machern und treibt das Prinzip auf die Spitze. Im Ambiente des Zweiten Weltkriegs ballern Sie in 16 Missionen auf alles, was sich bewegt. Die Waffenauswahl ist ordentlich: Maschinen- und Scharfschützengewehr, Panzergeschütze, Flugzeug-Bordkanonen. Wen das noch nicht überzeugt, sollte wissen, dass man laut Hersteller sogar auf die „German Wunderwaffe" trifft. Der Test des gerade erschienenen Spiels folgt kommende Ausgabe. AHMET ISCITÜRK

Info: www.city-interactive.com

Eine Klasse für dich!

Er hatte es in der Schule nicht leicht. In TONY TOUGH 2 rätseln Sie sich erneut mit dem Detektiv durch Comiclandschaften. Diesmal als Teenager.

»Ich sag's zum letzten Mal: ICH WERDE KEIN KOPFTUCH TRAGEN!«

Adventure | Segelohren, Aschenbecherbrille, zerknautschter Trenchcoat. So lernten wir Tony Tough vor gut einem Jahr im gleichnamigen Abenteuer kennen. Auf den Dick-Tracy-Gedächtnismantel verzichten Sie im Nachfolger, die riesige Brille tragen Sie immer noch. Der wirre und geniale Detektiv geht in *Tony Tough 2* erneut auf Rätseltour. Allerdings als dreidimensionaler Dreikäsehoch. Sie spielen seine Jugend nach, schlüpfen in die Rolle des 13-jährigen, pubertierenden Tony und lösen Ihren ersten Fall. Es geht um mysteriöse Kidnapper, Aliens, Perücken und – wie sollte es anders sein – lila Hunde. Anfang Mai soll die kleine Nervensäge wieder mit einer erstklassigen Sprachausgabe aus Ihren Boxen quäken. MARC BREHME

Info: www.tony-tough.com

Wer zur Hölle ist eigentlich ...

KENNETH LEVINE?

Je länger so ein Spiele-Entwickler im Geschäft ist, desto cooler wird er. Man denke mal an Peter Molyneux, Warren Spector und ganz besonders an Herrn Levine von Irrational Games.

Als Kenneth 1966 geboren wurde, hätte er wohl nicht im Traum daran gedacht, dass er eines Tages mal Ahmet Iscitürk vom PC ACTION-Magazin die Hand schütteln oder bei Looking Glass an *Thief: The Dark Project* mitarbeiten darf. Ob er als Säugling wenigstens ahnte, dass er mal Chefentwickler von *System Shock 2* wird? Wahrscheinlich nicht. Um seinen Lebensunterhalt zu verdienen, verdingte sich Kenneth im Laufe seines Lebens unter anderem als Drehbuchautor für Paramount, als Grafik-Designer, EDV-Berater und sogar als Zimmermann. Seine wahre Bestimmung waren jedoch immer schon die Computerspiele. Ken ist nach eigenen Angaben ein glücklicher Mensch. Warum? Weil er seinen Traum leben darf – dieser beneidenswerte Hund. Er gibt auch zu, dass er gern mehr Zeit hätte, um an kleinen, aber feinen Nischentiteln zu arbeiten. „*Freedom Force* als Runden-Taktik-Spiel für Sonys PSP-Handheld wäre fein", erzählt Ken begeistert. Über das lang erwartete *Bioshock*, inoffizieller Nachfolger zu *System Shock*, schweigt sich Herr Levine aber aus. Na ja, er verriet schon etwas, aber darüber dürfen wir nix schreiben. Gerade als wir begannen, ihn ins Herz zu schließen, gestand er uns dann, dass er in seiner Freizeit Beatles hört, *Buffy* guckt und ausschließlich vegetarisch isst. Daran kann nur seine Frau schuld sein. Sie hat ihn bestimmt assimiliert. AHMET ISCITÜRK



»Wenn ich das Heft ganz fest ans Ohr presse, höre ich das Meer rauschen.«

DEIN TEAM IST DIE WAFFE

STAR WARS
REPUBLIC COMMANDO™



GENIALE TEAMSTEUERUNG!
Intuitiv steuerst Du alle Aktionen Deines Teams, sogar die komplexesten strategischen Manöver. Ein Tastendruck genügt, und das Team erledigt den Rest. Noch nie war strategische Action so leicht spielbar!

UNERBITTLICHE FEINDE
verlangen dem Team alles ab. Mit einer von 12 tödlichen Waffen setzt Du Dich gegen intelligente und gewitzte Gegner durch, die jede Mission zu einem neuen Erlebnis machen werden.

GIGANTISCHE AREALE & PACKENDE MISSIONEN
erwarten Dich und Dein Team. Die spannende Story wird Dich von Schauplatz zu Schauplatz zerren und Dein Team muss sich immer verzwickteren Situationen stellen. Und mit bis zu 16 Spielern online oder im LAN bei verschiedenen Multiplayer-Modi wird's garantiert nie langweilig.

GRANDIOSER AUFTAKT ZU EPISODE III
bereits über zwei Monate vor Kinostart schlägst Du Dich hier mit Deinem Team durch Schauplätze und mit Gegnern des neuen *Star Wars*-Films herum, vom Beginn der Klonkriege bis zur Rache der Sith.









PC CD ROM

www.swcommando.de



LIES MICH!

MOTO GP 3



Action | Verdammt, die Konsolenzocker sind uns wieder einen Sprung voraus und brettern in *Moto GP 3* schon längst über die Pisten. Nun ist der dritte Teil der Motorradrennspiel-Reihe von Namco auch für PC angekündigt und soll im September erscheinen. Wieder rasen Sie an realen Orten über Rennpisten, so etwa auf neonbeleuchteten Straßen in Japan und Landstraßen um die Stadt Donington in England. Die wichtigste Neuerung der Heizerei markiert ein Extrem-Modus mit 16 City- und Vorstadt-Kursen. (MB)

Info: www.motograndprix.com

JOWOOD SCHLIESST STUDIOS

Vermischtes | Jowood hat das Entwicklungsstudio Ebensee und die Tochterfirma Wings Simulations, Hattingen, geschlossen. Wings zeichnete zuletzt für den Titel *Söldner* verantwortlich und bastelte am Add-on *Marine Corps*, das trotz der Schließung pünktlich am 25. Februar erscheinen soll. Aus Ebensee stammt der *Transportgigant*. Die Produktbetreuung der Titel wird mit sofortiger Wirkung von Jowood übernommen. Der Herausgeber erklärte, dass die Vertriebsdefizite des Jahres 2004 eine stärkere Konzentration auf wenige Genres notwendig machen. Deshalb konzentriere man sich zukünftig auf Strategie-, Simulations- und Rollenspiele. Von der Aufgabe der Studios sind etwa 30 Mitarbeiter betroffen. (MB)

Info: www.jowood.com

SONDERHEFT PC GAMES TIPPS & TRICKS



Vermischtes | Sie hängen nicht nur an der virtuellen Nadel von *World of Warcraft*, sondern auch in *Half-Life 2* fest? Dann könnten Sie jetzt Ihren Rechner mit der Brechstange verprügeln, mit der CD Frisbee spielen oder das (bereits erhältliche) *PC Games*-Sonderheft *Tipps & Tricks* kaufen. Auf 100 Seiten gibt es nicht nur kompetente Hilfe zu diesen beiden Schwergewichten, sondern auch zu Top-Titeln wie *Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde, Die Siedler 5: Das Erbe der Könige, Die Sims 2* und anderen. Für 7,50 Euro finden Sie neben vielen Komplettlösungen auch Cheats und Tuning-Ratschläge sowie eine randvolle DVD mit Mods, Maps, Updates und der Vollversion des fetten Adventures *Syberia*. (MB)

Info: www.pcgames.de





Runden-Strategie | Kaum zu glauben, dass ein Spiel mit 2D-Grafik von 1999 noch heute auf großes Interesse stößt. Doch es gibt sie: Klassiker im neuen Gewand. Zuxxez werkelt gerade an *Wildfire*, einer ehemaligen Fan-Modifikation, die nun mit der Vollversion von *Jagged Alliance 2* verschmelzen soll. Neben einer aufgepeppten Grafik (90 Prozent der Gebiete sind überarbeitet) bei einer Auflösung von 1.024x768 versprechen die Macher acht neue Söldner, zusätzliche Sektoren, über 20 weitere Wummen und für den Handlungsstrang wichtige Nebenaufgaben. Alle Nostalgiker warten ungeduldig auf die erste Aprilwoche und wundern sich nach wie vor, wo *Jagged Alliance 3* und *Jagged Alliance 3D* bleiben. ALEXANDER FRANK

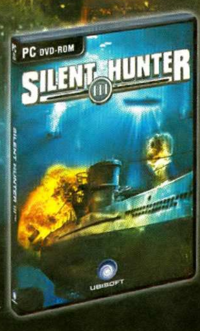
Info: www.ideal-games.com



SILENT HUNTER III

VERSTECKEN - JAGEN - VERNICHTEN







Erleben Sie historische Seeschlachten und ein authentisches Arsenal von U-Booten des 2. Weltkrieges.



Umfangreiches Mannschafts-, Kommando- und Charaktersystem. Treffen Sie die richtigen Entscheidungen!



Packende Atmosphäre dank einer spektakulären 3D-Grafik-Engine sowie einem Tag-/Nachtzyklus und realistischem Wetter.



Play It On ubi.com

www.silent-hunteriii.com



Mitmachen und abgreifen per SMS!

ATARI-GEWINNSPIEL

SEITE 20

Das Echtzeit-Spektakel *Act of War* ist in aller Munde. Auch wir können die Veröffentlichung des vermeintlichen *C&C*-Killers kaum noch erwarten. Weil die Hoffnungen so groß sind, öffnet **Atari** für Sie noch einmal das Schatzkästlein und verlost unter allen Gewinnspiel-Teilnehmern neben fünf Vollversionen einen Ritt in einem echten Panzer. Wenn Sie an die Steuerhebel wollen, beantworten Sie die Frage auf Seite 20 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 27" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 27 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Panzerfahrt", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



HARDWARE-GEWINNSPIEL

SEITE 25

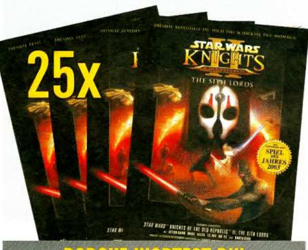
Fette Gewinne im Wert von über 5.000 Euro, darunter Grafikkarten, Soundsysteme und Barebones, verlost PC ACTION in Zusammenarbeit mit **MSI**, **Terratec** und **Shuttle**. Um die feine Edel-Hardware zu gewinnen, beantworten Sie die Frage auf Seite 25 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 28" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 28 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware4-05", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2

SEITE 92

George Lucas ist für Sie der wahre Autor des Evangeliums und Sie können die Veröffentlichung des Streifens *Episode 3* kaum noch erwarten? Dann stehen Sie bestimmt auch auf die DIN-A2-Riesenposter, die uns **Activision** zum Verkaufsstart des Mega-Rollenspiels *Star Wars: Knights of the Old Republic 2* zur Verfügung stellte. Um so ein Teil abzugreifen, beantworten Sie die Frage auf Seite 92 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 29" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 29 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „KotOR2", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



MAUSPADS

SEITE 154

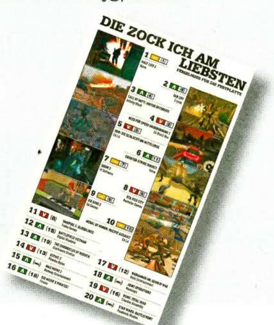
Das flutscht! Zusammen mit **Qpad** verlosen wir gleich 15 XXL-Mauspads mit besonders gleitfähiger Beschichtung. Damit räumen Sie auf der nächsten LAN-Party sicher auf. Damit eine Matte den Weg zu Ihnen findet, beantworten Sie die Frage auf Seite 154 und senden uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 30" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 30 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Qpad", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



DIE ZOCK' ICH AM LIEBSTEN!

SEITE 40

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 25" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 25 Republic Commando) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock' ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.



DARAUF WARTEST DU!

SEITE 49

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 26" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 26 Earth 2160) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an habenwill@pcaction.de.



* € 0,49/SMS (ALLE NETZE! VODAFONE-D2-ANTEIL € 0,12); ** € 0,50/SMS; *** SFR 0,70/SMS;

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

Alles muss raus!

Sie wollen abgreifen? Dann sind Sie hier richtig. Die folgenden Preise im Gesamtwert von über 5.000 Euro stellen Ihnen Terratec, Shuttle und MSI zur Verfügung. Die Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games und PC Games Hardware statt.

Herzhaft zugreifen! Und das gibt's zu gewinnen:

Soundsysteme von Terratec:
15x Terratec Home Arena MX 5.1
15x Terratec Home Arena MX 2.1

Insgesamt 30 Gewinner dürfen sich auf ein neues Soundsystem freuen. Wir verlosen 15-mal das Home Arena MX 5.1 mit starken 37 Watt RMS-Leistung. Das System kann per Upmix aus Stereoklangquellen Surround-Sound kreieren und besitzt einen Anschlussadapter für Konsolen. 15 weitere Leser installieren bald die 22 Watt starke 2.1-Version des Systems.

Gesamtwert: ca. 1.800 Euro





Barebones von Shuttle:
4x Shuttle SB95PV2

Ist Fortuna auf Ihrer Seite, nennen Sie vielleicht bald einen von vier neuen Shuttle-Barebones Ihr Eigen. Der SB95PV2 besitzt ein topaktuelles PCI-Express-Mainboard und unterstützt die neuesten Prescott-Prozessoren (Sockel 775). Eine ausgeklügelte Heatpipe-Kühlung sorgt für stabilen und leisen Betrieb.

Gesamtwert: ca. 1.800 Euro





Hardware von MSI:
4x MSI RX800SE-TD256
2x Mega-Player 522
2x PC2PC Bluetooth-Stick

In Zusammenarbeit mit MSI verlosen wir vier topaktuelle Grafikkarten. Die glücklichen Gewinner lassen ihre Pixel in Zukunft von einer RX800SE mit 256 MByte Speicher beschleunigen. Je zwei weitere Gewinner erhalten den neuen Mega-Player 522 (MP3-Player) und Bluetooth-Sticks, mit denen sich PCs direkt vernetzen lassen.

Gesamtwert: ca. 1.800 Euro







Das musst du wissen!

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

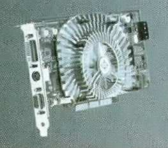
Auf wen ist der Name Bluetooth (drahtlose Übermittlung von Sprache und Daten) zurückzuführen?

a. Auf einen Zahnarzt **b. Das bedeutet steiler Zahn.** **c. Auf Pasta Zahn** **d. Auf König Harald I. Blauzahn**

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 24.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Der Einsendeschluss ist der 14. März 2005.

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT





MAINBOARDS

ASUS		Sockel / Chip	RAM	€
A7N8X-X	S, L	A / nForce2	D	64,-
A7N8X-E Deluxe	S, GL, F, sA	A / nForce2	D	89,-
K8N	S, L, sA	754 / nF3-250	D+	74,-
K8N-E Deluxe	S, GL, F, sA	754 / nF3-250	D+	104,-
P4P800 SE	S, GL, sA	478 / 865PE	D	94,-
P4C800-E Deluxe	S, GL, F, sA	478 / 875P	D+	169,-
P5GD2 Deluxe	S, GL, F, sA, R	775 / i915P	D2	169,-
P5AD2 Premium	S, GL, F, R	775 / i925X	D2	219,-

GIGABYTE		Sockel / Chip	RAM	€
7NF-RZ	S, L	A / nForce2	D	46,-
7N400 Pro2	S, GL, F, sA, R*	A / nForce2	D	94,-
K8NS	S, L, sA	754 / nF3-250	D	69,-
K8NS-939	S, GL, sA	939 / nF3-Ultra	D	79,-
K8NS Ultra-939	S, GL, F, sA	939 / nF3-Ultra	D	109,-
6VTXE-A	S	FC / Pro133T	S+	64,-
8IPE1000-G	S, GL	478 / 865PE	D	72,-
8IP775-G	S, GL	775 / 865P	D	69,-

MSI		Sockel / Chip	RAM	€
K7N2-Delta2-LSR	S, L, sA	A / nForce2	D	59,-
K8N Neo Platinum	S, GL, F, sA	754 / nF3-250	D	104,-
K8N Neo2-FIR	S, GL, F, sA	939 / K8T800P	D	107,-
K8N Neo2 Platinum	S, GL, F, sA	939 / nF3-Ultra	D	129,-
865PE Neo2-PFS	S, GL, F	478 / 865PE	D	82,-
915P Neo2 Platinum	S, GL, F, sA, R	775 / i915P	D2	139,-

VIA		Sockel / Chip	RAM	€
ML5000EA inkl. VIA Eden 533 MHz CPU	M-ITX, S, V, L	/ CLE266	D	114,-
PD10000 inkl. VIA C3 Nehemiah 1,0 GHz CPU	M-ITX, S, V, L	/ CLE266	D	159,-
MII12000 inkl. VIA C3 Nehemiah 1,2 GHz CPU	M-ITX, S, V, L, F	/ CLE266	D	199,-

PCIe-Grafikkarte

MSI NX6600GT-TD

- NVIDIA® GeForce 6600 GT
- 128 MB GDDR3-RAM
- 500 MHz Chiptakt
- 1.000 MHz Speichertakt
- 2x VGA & DVI
- TV-Out
- PCIe x16
- SLI-fähig
- retail



199,-

MSI MICRO-STAR INTERNATIONAL

Diverse		Sockel / Chip	RAM	€
ABIT NF7	S, L	A / nForce2	D	59,-
ABIT AV8 v1.5	S, GL, F, sA	939 / K8T800P	D	109,-
ASROCK K7VT4A+	S, L	A / KT400A	D	31,-
ASROCK K7S41GX	µATX, S, V, L	A / 741	D	36,-
ELITEGROUP KT600-A	S, L	A / KT600	D	37,-
ELITEGROUP 741GX-M	µATX, S, V, L	A / 741GX	D	36,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / +: auch ECC / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / *: nur ECC Registered / R: RD-RAM / R32: 32 Bit RD-RAM // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit LAN / WL: Wireless LAN / R: RAID / V: VGA / B: Bluetooth / sA: sATA-RAID

CPU

Tagespreise!

INTEL®

Celeron® (So478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,40 GHz		400	128	74,-	77,-
2,60 GHz		400	128		89,-

Celeron® D (So478)	GHz	FSB	Cache	tray	boxed
325	2,53	533	256		79,-
330	2,66	533	256	77,-	84,-
335	2,80	533	256	88,-	

Pentium® 4 (So478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,8E GHz	Prescott	800	1.024	164,-	169,-
3,00 GHz	Northwood	800	512	199,-	
3,0E GHz	Prescott	800	1.024	169,-	174,-
3,2E GHz	Prescott	800	1.024	209,-	219,-

Pentium® 4 (So775)	GHz	FSB	Cache	tray	boxed
520	2,80	800	1.024		159,-
530	3,00	800	1.024		179,-
530J	3,00	800	1.024		184,-
540	3,20	800	1.024		219,-
540J	3,20	800	1.024		224,-
550	3,40	800	1.024		269,-
560	3,60	800	1.024		399,-
570J	3,80	800	1.024		649,-

AMD

Sempron™ (SoA)		GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2400+		1,66	333	256	54,-	62,-
2500+		1,75	333	256	59,-	74,-
2600+		1,83	333	256	69,-	84,-
2800+		2,00	333	256	86,-	109,-

Athlon™ XP (SoA)		GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2600+	Barton	1,91	333	512		109,-
3000+	Barton	2,10	400	512	139,-	
3200+	Barton	2,20	400	512	184,-	189,-

Athlon™ 64 (So754)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
2800+	Clawhammer	1,80	800	512		129,-
3000+	Newcastle	2,00	800	512	129,-	144,-
3200+	Newcastle	2,20	800	512	174,-	189,-
3400+	Clawhammer	2,20	800	1.024	209,-	

Athlon™ 64 (So939)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
3000+	Winchester	1,80	1.000	512		159,-
3200+	Winchester	2,00	1.000	512		209,-
3500+	Newcastle	2,20	1.000	512		279,-
3500+	Winchester	2,20	1.000	512	289,-	299,-
3800+	Newcastle	2,40	1.000	512		599,-
4000+	Clawhammer	2,40	1.000	1.024		699,-

RAM

Tagespreise!

SAMSUNG		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	333-CL2,5		96,-
DDR	512 MB	400-CL3		69,-
DDR	1,0 GB	333-CL2,5		234,-
DDR	1,0 GB	400-CL3		229,-
DDR2	512 MB	533-CL4		119,-
DDR2	1,0 GB	533-CL4		259,-

GEIL		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2,5	81,-	71,-
DDR	512 MB	400-233	96,-	91,-
DDR	512 MB	400-222	139,-	134,-
DDR	1,0 GB	400-CL2,5	144,-	
DDR	1,0 GB	400-233	184,-	
DDR	1,0 GB	400-222	264,-	
DDR2	512 MB	533-444	104,-	99,-
DDR2	1,0 GB	533-444	204,-	199,-

BUFFALO		Timing	Kit	Single
DDR Value	512 MB	400-CL2,5	76,-	72,-
DDR Value	1,0 GB	400-CL2,5	140,-	
DDR2	512 MB	533-444	109,-	104,-
DDR2	1,0 GB	533-444	209,-	204,-

TRANSCEND		Timing	Kit	Single
DDR JetRam	512 MB	333-CL2,5		76,-
DDR JetRam	512 MB	400-CL2,5		75,-
DDR JetRam	1,0 GB	333-CL2,5		179,-
DDR JetRam	1,0 GB	400-CL2,5		174,-

V-DATA		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	333-CL2,5		74,-
DDR	512 MB	400-CL3		73,-
DDR	1,0 GB	333-CL2,5		169,-
DDR	1,0 GB	400-CL3		164,-

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
N6600GT/TD	AGP	128-D3 / GF 6600GT	214,-
V9999/TD	AGP	128-DD / GF 6800	289,-
V9999GT/TD	AGP	128-DD / GF 6800GT	329,-
V9999GT/TD	AGP	256-D3 / GF 6800GT	419,-
V9999GE/TD	AGP	256-D3 / GF 6800	399,-

MSI		MB / Chip	€
NX6200-TD	PCIe	128-DD / GF 6200	99,-
NX6600-TD	PCIe	256-DD / GF 6600	159,-
NX6800-TD	AGP	128-DD / GF 6800	299,-

SPARKLE		MB / Chip	€
SP-AG43DH +HDTV	AGP	128-DD / GF 6600	144,-
SP-AG43DH +HDTV	AGP	256-DD / GF 6600	159,-
SP-AG43GDH	AGP	128-D3 / GF 6600GT	194,-
SP-AG40DT	AGP	128-DD / GF 6800	279,-
SP-AG40GPT	AGP	256-D3 / GF 6800GT	379,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
NX66T128D	PCIe	128-D3 / GF 6600GT	179,-
N68128DH	AGP	128-DD / GF 6800	289,-
N68T256DH	AGP	256-D3 / GF 6800GT	399,-

LEADTEK		MB / Chip	€
A6600GT TDH	AGP	128-D3 / GF 6600GT	209,-
A400LE TDH	AGP	128-DD / GF 6800LE	239,-

GAINWARD		MB / Chip	€
Ultra/2600	AGP	256-DD / GF 6800U	549,-

AOPEN		MB / Chip	€
6600GT-DV	PCIe	128-D3 / GF 6600GT	189,-
FX5200-DV	AGP	128-DD / GF FX5200	52,-
FX5200 inkl. TV-Tuner	AGP	128-DD / GF FX5200	82,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX800XT/2TD	PCIe	256-D3 / Rad. X800XT	559,-
A9550GE/TD	AGP	128-DD / Rad. 9550	74,-
A9600XT/TD	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	149,-
AX800Pro/TVD	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	419,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
X700 Pro	PCIe	128-D3 / Rad. X700 Pro	179,-
9600 Pro	AGP	256-DD / Rad. 9600 Pro	109,-
9800 Pro	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	189,-
9800 Pro Ultimate	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	239,-

CLUB3D		MB / Chip	€
7000	AGP	32-DD / Rad. 7000	29,-
9550SE	AGP	128-DD / Rad. 9550SE	59,-
9600XT	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	144,-
9250	PCI	128-DD / Rad. 9250	59,-

MSI		MB / Chip	€
X700 Pro-TD	PCIe	256-D3 / Rad. X700 Pro	249,-
RX9550SE-TD	AGP	128-DD / Rad. 9550SE	57,-
RX9600XT-TD	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	144,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
R80P256D	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	369,-

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD800JB	U-100	80	9 / 8.192 / 7.200	59,-
WD1200JB	U-100	120	9 / 8.192 / 7.200	74,-
WD1600JB	U-100	160	9 / 8.192 / 7.200	79,-
WD2000JB	U-100	200	9 / 8.192 / 7.200	94,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
6E040L0	U-133	40	10 / 2.048 / 7.200	44,-
6Y080P0	U-133	80	9 / 8.192 / 7.200	59,-
6Y120P0	U-133	120	9 / 8.192 / 7.200	73,-
6B120P0	U-133	120	9 / 8.192 / 7.200	74,-
6Y160P0	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	79,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS728080	U-133	80	9 / 2.048 / 7.200	49,-
HDS722512	U-100	120	8 / 8.192 / 7.200	72,-
HDS722516	U-100	160	8 / 8.192 / 7.200	82,-
HDS724040	U-100	400	8 / 8.192 / 7.200	339,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP0411N	U-133	40	11 / 2.048 / 7.200	42,-
SV0802N	U-133	80	9 / 2.048 / 5.400	54,-
SV1203N	U-133	120	9 / 2.048 / 5.400	69,-
SP1614N	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	84,-

S-ATA

WD	GB	ms / Cache / UPM	€
WD360GD	36	5 / 8.192 / 10.000	109,-
WD740GD	74	5 / 8.192 / 10.000	154,-
WD1600JD	160	9 / 8.192 / 7.200	88,-
WD2000JD	200	9 / 8.192 / 7.200	109,-
WD2500JD	250	9 / 8.192 / 7.200	154,-
WD2500SD	250	9 / 8.192 / 7.200	174,-

MAXTOR	GB	ms / Cache / UPM	€
6Y080M0	80	9 / 8.192 / 7.200	62,-
6Y160M0	160	9 / 8.192 / 7.200	84,-
7Y250M0	250	9 / 8.192 / 7.200	144,-
6B300S0	300	9 / 16.384 / 7.200	189,-

HITACHI	GB	ms / Cache / UPM	€
HDS722580	80	9 / 8.192 / 7.200	57,-
HDS722516	160	9 / 8.192 / 7.200	88,-
HDS722525	250	9 / 8.192 / 7.200	134,-
HDS724040	400	8 / 8.192 / 7.200	333,-

SAMSUNG	GB	ms / Cache / UPM	€
SP0812C	80	9 / 8.192 / 7.200	64,-
SP1213C	120	9 / 8.192 / 7.200	80,-
SP1614C	160	9 / 8.192 / 7.200	89,-

DVD-LAUFWERKE

DVD±RW/DL ATAPI Brenner

PIONEER DVR-109

- Schreiben: 16x DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 6x DVD±R Double Layer, 40x CD-R, 24x CD-RW
- Lesen: 16x DVD, 40x CD
- bulk



84,-

Pioneer sound.vision.soul

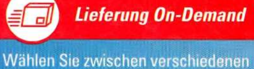
DVD-ROM ATAPI	bulk	Kit/ret.
AOPEN DVD-1648AAP	24,-	
LG GDR-8163B	23,-	27,-
LITEON SOHD-167T	23,-	25,-
PHILIPS PCDV5016G	23,-	
PLEXTOR PX-116A		34,-
TOSHIBA SD-M1912	22,-	

DVD±RW ATAPI	DVD±R / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DUW1608A Chameleon	16x / 2,4x		72,-
ASUS DRW-1604P	16x / 4,0x		79,-
BENQ DW-1620 Pro	16x / 4,0x	77,-	84,-
LG GSA-4163B	16x / 4,0x	77,-	84,-
LITEON SOHW-1673S	16x / 4,0x	74,-	79,-
NEC ND-3520	16x / 4,0x	72,-	82,-
PHILIPS DVDRW1640	16x / 2,4x	69,-	94,-
PLEXTOR PX-716A	16x / 4,0x	114,-	124,-
SAMSUNG TS-H552U	16x / 4,0x	72,-	77,-
SONY DRU-710A	16x / 2,4x		84,-
TOSHIBA SD-R5372B	16x / 5,0x	72,-	

DVD±RW USB 2.0	DVD±R / DL	bulk	Kit/ret.
IOMEGA SuperDVD	16x / 2,4x		124,-
LG GSA-5163	16x / 2,4x		159,-
PHILIPS ED16DVDRK	16x / 2,4x		119,-
PLEXTOR PX-716UF +FW	16x / 4,0x		269,-
TEAC DVW516GA-PUK	16x / 2,4x		139,-

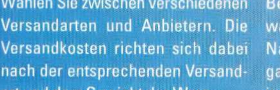




Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.

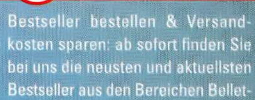


Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise mit Ihrer Kreditkarte, per Nachnahme oder Vorkasse, oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

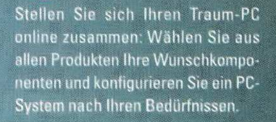
Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen & Versandkosten sparen: ab sofort finden Sie bei uns die neusten und aktuellsten Bestseller aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.








IM INTERNET 10.000 PRODUKTE VERFÜGBAR!

WWW.ALTERNATE.DE

24 h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,12 / Minute

KOMMUNIKATION

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card v2.1	ISDN	PCI	59,-
FRITZ!Card v2.1	ISDN	USB	69,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PCMCIA	174,-
FRITZ!Card DSL v2.0	DSL	PCI	74,-
FRITZ!Card DSL USB v2.0	DSL	USB	89,-
FRITZ!Box SL WLAN	DSL	WLAN	124,-

Diverse	Art	Typ	€
56K Voice Modem	analog	PCI	14,-
128K ISDN Adapter	ISDN	USB	39,-
DEVOLO ML 56K	analog	PCI	27,-
DEVOLO ML ADSL Fun LAN	DSL	RJ-45	64,-

Router

Diverse	Mbit/s	Art	€
D-LINK DI-604	10/100	DSL	34,-
D-LINK DI-304	10/100	ISDN	139,-
NETGEAR RP614	10/100	DSL	39,-
NETGEAR FR114	10/100	DSL	79,-

Wireless LAN

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WG311	54	PCI	49,-
WG511	54	PCMCIA	34,-
WG111	54	USB	49,-
WG602	54	Access Point	79,-
DG834GB	54	Modem/Router	99,-
WGE111	54	Game-Adapter	79,-
WG311T	108	PCI	59,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G520+	54	PCI	44,-
DWL-G650+	54	PCMCIA	36,-
DWL-G122	54	USB	49,-
DSL-G664T	54	Modem/Router	89,-
DWL-G520	108	PCI	59,-

Diverse	Mbit/s	Typ	€
ASUS WL-138g	54	PCI	27,-
ASUS WL-107g	54	Cardbus	29,-
ASUS WL-500g	54	Access Point	79,-
U.S.ROBOTICS WL PC-Card	100	PCMCIA	49,-

PC-GEHÄUSE

AOPEN	Farbe	Typ	Netzteil	€
QF50C	silber/blau	Midi	300 W	49,-
H500B	silber	Midi	300 W	72,-
H600A	silber/schwarz	Midi	350 W	89,-
H700B	silber	Big	400 W	129,-

SHUTTLE Barebone

XPC SB95P V2

- für INTEL® Pentium® 4 CPUs, Sockel 775
- i925XE Chipsatz, FSB 1.066
- extern: 1x 5,25", 1x 3,5", intern: 2x 3,5"
- 2x DDR2-RAM
- 1x PCIe x16, 1x PCIe x1
- 4x USB 2.0, 2x FireWire, LAN
- 8-in-1 Cardreader
- 350 Watt Silent-X Netzteil

Shuttle

434,-

LIAN LI	Farbe	Typ	Netzteil	€
PC-60 Alu	silber	Midi	--	119,-
PC-6070B Alu	schwarz	Midi	--	189,-
PC-V1000 Alu	silber	Midi	--	219,-
PC-V2000 Alu	silber	Midi	--	279,-
PC-70 Alu	silber	Big	--	199,-
PC-7077 Alu	silber	Big	--	259,-

THERMALROCK	Farbe	Typ	Netzteil	€
Ocean	schwarz	Midi	--	129,-
Ocean	silber	Midi	--	159,-
Dragon	silber	Midi	--	139,-
Dragon	schwarz	Midi	--	119,-

Diverse	Farbe	Typ	Netzteil	€
A-330	grau	Midi	300 W	39,-
CS-606	blau	Midi	--	59,-
AVANCE B031	grau	Midi	300 W	64,-
CASETEK C-1018	schwarz	Midi	--	59,-
COOLERMASTER CM Stacker	silber	Midi	--	144,-
ENERMAX CS-335TA	schwarz	Midi	--	69,-
THERMALTAKE Tsunami silber o. schwarz		Midi	--	110,-

Netzteile	Leistung	Typ	€
ENHANCE Ultra Quiet BF	350 W	ATX	64,-
ENHANCE Invasion	460 W	ATX	89,-
SHARKOON SHA300-8P	300 W	ATX	29,-
TAGAN TG380-U01	380 W	ATX	59,-
TAGAN TG480-U01	480 W	EPS	84,-
THERMALTAKE Butterfly	480 W	ATX	79,-

BAREBONES

SHUTTLE	Sockel	Chip	€
XPC SN45G V3	A	nForce2	239,-
XPC SN85G4 V2	754	nForce3	319,-
XPC SB75G2 VP	478	i875P	329,-
XPC SN95G5 V2	939	nF3-Ultra	339,-
XPC SB81P	775	i915G	399,-
XPC SB95P V2	775	i925XE	434,-

MSI	Sockel	Chip	€
Hetis 865GV-E Lite	A	i865GV	159,-
Hetis 865GV-E Giga	A	i865GV	179,-
MEGA 180 Deluxe	A	nForce2	299,-

BIOSTAR	Sockel	Chip	€
iDEO 200N	A	nForce2	179,-

AOPEN	Sockel	Chip	€
XC Cube EZ18	A	nForce2	159,-
XC Cube EX18	A	nForce2	169,-
XC Cube EX65-V2	478	i865G	229,-
XC Cube EZ65-V2	478	i865G	239,-
XC Cube EY855	479	i855GME	339,-

ASUS	Sockel	Chip	€
Pundit-R ID2 silber	478	ATI 9100 IGP	139,-
Pundit-R ID3 schwarz	478	ATI 9100 IGP	139,-
S-Presso S1-P112	478	i865G	189,-

ECS ELITEGROUP	Sockel	Chip	€
EZ-Buddie D21I4-3	478	i865G	199,-
EZ-Buddie D21I4-3 Set	478	i865G	244,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme	€
*ALTERNATE PC Entry Celeron 1,7 GHz, 128 MB, 40 GB, CD-ROM, Grafik onboard	279,-
ALTERNATE PC Home Sempron 2200+, 256 MB, 40 GB, DVD-ROM, Grafik onboard	289,-
ALTERNATE PC Office Celeron 2,4 GHz, 256 MB, 80 GB, DVD-ROM, 64 MB GF4 MX440	369,-
ALTERNATE PC Midrange Sempron 2400+, 256 MB, 80 GB, DVD±RW DL, 64 MB GF MX4000	399,-
ALTERNATE PC Premium Rev 2.0 Pentium 4 520, 512 MB, 80 GB, DVD±RW DL, 128 MB GF FX5200	619,-

Notebooks	€
ASUS A3521NBH Pentium-M 725, 15,0", 256 MB, 40 GB, Combo, WLAN, XP Home	969,-
JVC MP-XP731DE Pentium-M 1,0 GHz, 8,9", 256 MB, 40 GB, XP Pro	1.499,-
MAXDATA M-Book 1200x Athlon XP-M 3000+, 15,0", 512 MB, 40 GB, Combo, XP Home, Cardr.	839,-
MSI S250-1556D Celeron-M 340, 12,1", 256 MB, 60 GB, DVD±RW, WLAN, XP Home	959,-
SAMSUNG P35 XVM 1600 II Pentium-M 725, 15,0", 512 MB, 60 GB, DVD±RW, WLAN, XP Home	1.399,-

GAMES

Action	€
Battlefield 1942	44,-
Battlefield 1942 The Road to Rome (Add on)	16,-
Battlefield 1942 Secret Weapons of World War II (Add on)	29,-
Battlefield 1942 World War 2 Anthology	49,-
Catwoman	49,-
Conflict Vietnam	43,-
Delta Force Black Hawk Down Team Sabre (Add on)	24,-
Der Herr der Ringe Die Schlacht um Mittelerde	52,-
Half Life	12,-
Joint Operation	44,-
Knight of the Temple Infernal Crusade	49,-
Prince of Persia 2	48,-
Raven Shield Gold Edition	32,-
Spiderman The Movie 2	42,-
Unreal Tournament 2004	47,-
Vietcong Purple Haza	35,-

Rollenspiele & Adventures	€
Diablo II Gold	19,-
Myst 4	47,-
Everquest 2	42,-
Vampire The Masquerade Blodlines	38,-
World of Warcraft	44,-
Star Wars Knights of the old Republic II	44,-



Strategie	€
Age of Mythology Titans (Add on)	27,-
Anno 1503	29,-
Anno 1503 Schätze, Monster und Piraten (Add on)	19,-
C&C Generäle Die Stunde Null (Add on)	19,-
Codename Panzers Special Edition	31,-
Die Siedler Das Erbe des Königs	47,-
Ground Control 2	45,-
Port Royale 2	44,-
Soldiers Heroes of World War II	44,-
Spellforce The Order of Dawn	43,-
Warcraft 3 Reign of Chaos	18,-
Warcraft 3 Frozen Throne (Add on)	25,-
Warcraft 3 Battlechest	36,-

Sport & Simulation	€
Die Sims Hokus Pokus	29,-
Die Sims Super Deluxe	49,-
Die Sims Super Deluxe XL	49,-
Die Sims 2	47,-
DTM Race Driver 2	45,-
Flight Simulator 2004	64,-
Fussballmanager 2005	48,-
Need for Speed Underground 2	44,-
Need for Speed Underground	14,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen	Anschluss	€
CHERRY G83-6105 Business	PS/2	15,-
CHERRY G81-3000	PS/2	27,-
LOGITECH Media Keyboard	PS/2	21,-
Cordless Desktop LX700	PS/2, USB	89,-
MS Digital Media Pro	PS/2, USB	28,-
SHARKOON Luminous Keyboard I	PS/2	24,-
SHARKOON Luminous Keyboard III	PS/2	39,-

Gamepads	Anschluss	€
LOGITECH Dual Action GamePad	USB	22,-
THRUSTMASTER FS Dual Analog 3	USB	14,-

Joysticks	Anschluss	€
LOGITECH Freedom 2.4 Cordless	USB	54,-
SAITEK Cyborg EVO	USB	34,-
THRUSTMASTER TG Afterburner II	USB	54,-

Mäuse	Anschluss	€
LOGITECH MX310 Optical Mouse	PS/2, USB	31,-
LOGITECH MX510 Optical Mouse	PS/2, USB	36,-
LOGITECH MX1000 Cordless Optical	PS/2, USB	66,-
MS Wheel Mouse 1.1 Black	PS/2, USB	22,-
MS IntelliMouse Explorer Platinum	USB	35,-
RAZER DiamondBlack 1600c Optical	USB	54,-

Mauspads & Zubehör		€
Mousebungee V2	verschiedene Farben	17,-
COMPAD SpeedPad	verschiedene Farben	ab 18,-
EVERGLIDE Ricochet	verschiedene Farben	22,-
RATPADZ Ratpad GS		20,-
SHARKOON Luminous Mousepad		19,-

Gamertaschen			€
NATPAQ T-Paq 2.0 LAN Bag	silber	für Midi/Big	79,-
SHARKOON Gamer Bag	blau o. rot	für Midi/Big	24,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE SB Audigy 2 ZS	PCI	84,-
CREATIVE SB Audigy 2 ZS Platinum	PCI	169,-
CREATIVE SB Audigy 4 Pro	PCI	259,-
HERCULES GS Muse 5.1 +Headset	PCI	25,-
HERCULES Fortissimo IV	PCI	69,-
HERCULES 16/12 FireWire extern	PCI	599,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 7.1 Universe	PCI	149,-

Kopfhörer & Headsets	Typ	€
PLANTRONICS GameCom 1	Headset	34,-
PLANTRONICS GameCom Pro 1 USB	Headset	84,-
SENNHEISER PC 150	Headset	69,-
SENNHEISER PC 155 USB	Headset	109,-
SHARKOON Gaming GHS1	Headset	24,-
SPEEDLINK Medusa 5.1	Headset	79,-
TEAC PM-HP-10	Headset	49,-
ZALMAN ZM-RS6F 5.1	Kopfhörer	39,-

MONITORE

TFT	Farbe	Zoll		€
BELINEA 101555	gr	15,0	Sound	199,-
BELINEA 101710	gr	17,0	Sound	244,-
BELINEA 101902	si	19,0	Sound	329,-
BENQ FP71E+	si	17,0	DVI-D/Sound	374,-
BENQ FP937S	si	19,0	DVI-D	419,-
EIZO L568	gr	17,0	DVI-D/Sound	449,-
EIZO L768	gr	19,0	DVI-D/Sound	629,-
IIYAMA PL E435S	gr	17,0	Sound	279,-
IIYAMA PL E481S	si	19,0	DVI-D/Sound	419,-
LG L1716S	si	17,0		249,-
SAMSUNG 172X	si	17,0		379,-
SAMSUNG 913N	si	19,0		449,-
SAMSUNG 910T	si	19,0	DVI-D	499,-
SAMSUNG 213T	si	21,3	DVI-D	879,-
VIEWSONIC VX912	bl	19,0	DVI-D	429,-
VIEWSONIC VP201	bl	20,1	DVI-D	859,-

CRT	kHz	Zoll		€
BELINEA 108035	125	21,0	Flat	419,-
PHILIPS 109B60	97	19,0	Flat	199,-
SAMSUNG 795DF	85	17,0	Flat	139,-
SAMSUNG 997DF	96	19,0	Flat	219,-
SAMTRON 78E	70	17,0		104,-

Farbabkürzungen: gr = grau / si = silber / bl = schwarz

MP3-Player

TEAC MP-1000

- 1,5 GB HDD-Speicher
- LC-Display
- ca. 70 g
- USB 2.0, Line-In
- inkl. Ohrhörer



189,- TEAC

DEUTSCHER INTERNET PREIS







Wie bereits 2003 wurde ALTERNATE auch 2004 von den Lesern der PC Praxis zum „Shop des Jahres" gewählt. Als amtierender „Hardwareversender des Jahres" (PC Games Hardware) und „Anbieter des Jahres" (PC Direkt) bedanken wir uns für diese Anerkennung!

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

IT STORE
Mo-Fr: 9:00-20:00 Uhr
Sa: 9:00-16:00 Uhr

Basierend auf einer wahren Geschichte!









www.brothersinarmsgame.com

designed by room22















"Die Männer, die ich in die Normandie führte, waren eine Truppe, die Männer, die ich dort herausführte, waren Brüder."

Sgt Matt Baker - 101. Luftlandedivision



BROTHERS IN ARMS

ROAD TO HILL 30

NET NEWS



»Künstliche Herzklappe: Prototyp.«

Reiß die Klappe auf!

Der Film A GAMER'S DAY zeigt auf ironische Art einen Tag im Leben eines Zockers.

E-Sport | Er hat den besten Tag seit ewigen Zeiten: Einen virtuellen Terroristen nach dem anderen knallt er ab. Aber in dem Moment, da er seinen glorreichen Siegeszug per Screenshot für die Ewigkeit festhalten möchte, verreckt der PC. „The|Gamer" (Alexander Roth) schmeißt wutentbrannt seinen Monitor aus dem Fenster. Ein Ersatzgerät aus dem Schrank geholt, versucht er ein zweites Mal sein Glück. Doch jetzt geht alles schief. Selbst seine Freundin nimmt an ihrem gemeinsamen Jahrestag keine Rücksicht und nervt ihn während des Spiels. Das macht ihn rasend und alle bekommen seinen Zorn zu spüren: Freundin, Mutter und seine Kumpels Wutang und Skate. Niemand bleibt verschont, weder im Spiel noch im Leben. Am Ende verschwimmen reale und virtuelle Welt, wenn „The|Gamer" seine *Counter-Strike*-Mission ins echte Leben trägt ... Brisant? Daniel P. Schenk (großes Bild) zeigt einen überdrehten Film voller Ironie, der die gängigen Klischees bedient, mit denen Computerspieler im Alltag konfrontiert sind. In einem Jahr Produktionszeit und mit nur 1.000 Euro Budget hat der Jungfilmer, Hobbyzocker und Autor ein beeindruckendes Werk geschaffen, das augenscheinlich gut ankommt: Er registrierte mehr als 150.000 Downloads im ersten Monat. Weil sowohl Regisseur als auch Hauptdarsteller Spieler sind, kommt die Ironie glaubwürdig rüber. *Counter-Strike*-Fans kommen besonders auf ihre Kosten, denn die Hälfte des 40-Minuten-Streifens besteht aus *CS*-Spielszenen. Interessierte laden *A Gamer's Day* in der 200- oder 500-Megabyte-Variante kostenfrei unter www.on-emag.de herunter. Daniel P. Schenk möchte professionell in die Filmbranche einsteigen und arbeitet bereits an einem Nachfolgeprojekt. Wir wünschen ihm gutes Gelingen. FELIX LOHMEIER

Info: www.danielpschenk.com/gamersday



LAN-Partys und Onlinespiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!



FELIX LOHMEIER
22 Jahre
f.lohmeier@email.de

„Was für ein Spaß! Ich habe herzlich gelacht über Daniels Film und freue mich auf einen Nachfolger. Wie wär es als Nächstes mit einem E-Sportler? Dann aber bitte ohne Counter-Strike!"



Top, die Fette quillt!

Die World Cyber Games locken die besten europäischen E-Sportler dank 150.000 Euro Preisgeld zur CeBIT.

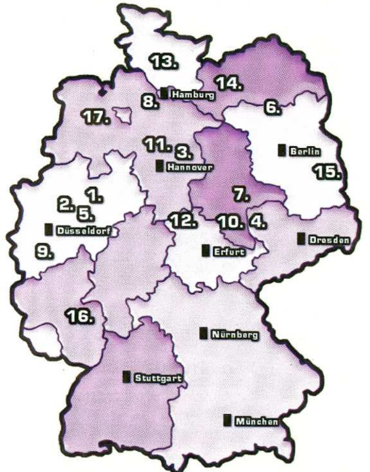
E-Sport | Die World Cyber Games präsentieren erneut eine große Veranstaltung auf der CeBIT in Hannover, genau wie im vergangenen Jahr. Diesmal geht es dabei um sagenhafte 150.000 Euro Preisgeld. Aber die verteilen die Top-Profis des letzten Jahres unter sich, denn nur die besten europäischen Teilnehmer der WCG 2004 treffen sich zum Stelldichein bei der Samsung Euro Championship. Für die Besucher der Messe legt die WCG die Spiele der E-Sport-Stars vom 10. bis zum 13. März auf. Gezockt wird in acht Disziplinen, sowohl auf dem PC als auch auf der Xbox. Die Kommentare dazu gibt's live auf Englisch. Für die Demoszene, Casemodder und Spieleentwickler bleibt in Halle 27 bei satten 6.000 Quadratmetern ebenfalls noch genug Platz, sich zu zeigen. Der Höhepunkt des Computerspielefestivals ist der Sonntag (13. März), an dem die heiß erwarteten Finalspiele stattfinden. Wer zuschauen möchte, erwirbt eine Eintrittskarte für die CeBIT. Die Ergebnisse der Samsung Euro Championship nehmen voraussichtlich keinen Einfluss auf die Qualifikation für die WCG 2005 in Singapur. FELIX LOHMEIER

Info: www.wcg-europe.org/ecg

»Als die Iraker merkten, dass gar nicht Silvester war, hörten sie auf zu jubeln.«

Foto: Advanced Cyber Entertainment

DA MUSST DU HIN!



Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate.

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN

	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILN.	ASUS WWCL	NGL	ANM.STATUS	URL
	DEUTSCHLAND							
1	LAN-Team Max 4	25.02.2005	59071 Hamm	400	✔	✘	🟨	www.lan-team.de
2	Battlefield Con05	04.03.2005	44319 Dortmund	400	✘	✘	🟨	www.bf-con05.de
3	OldschoolLan	04.03.2005	38106 Braunschweig	365	✘	✘	🟩	www.lan-oldschool.de
4	USPlay LAN 2005-1	11.03.2005	04356 Leipzig	300	✘	✔	🟨	www.usplay-lan.de
5	XSLan 18	18.03.2005	58644 Iserlohn	450	✘	✔	🟩	www.xslan.de
6	Lan-4u.17	25.03.2005	16798 Fürstenberg	400	✔	✘	🟨	www.lan-4u.de
7	LANnation VIII 2005-1	25.03.2005	06847 Dessau	336	✔	✘	🟨	www.lannation.de
8	C-MaxX IX	01.04.2005	21244 Buchholz i.d.N.	440	✘	✔	🟨	www.c-maxx.net
9	ThunderLAN v.5	01.04.2005	51143 Köln	400	?	?	🟩	www.thunderlan.de
10	LANwirtschaft VII	01.04.2005	06237 Spergau	627	✘	✔	🟩	www.lanwirtschaft.de
11	Alpha Ennea	15.04.2005	29221 Celle	500	✘	✔	🟩	www.alpha-lanparty.de
12	fire.camp – spring days	29.04.2005	99713 Straußberg	510	?	?	🟨	www.fire-camp.de
13	NorthCon Sommer 2005	06.05.2005	24537 Neumünster	1.888	?	?	🟩	www.northcon.de
14	Nclub LANMasters2k5	13.05.2005	19061 Schwerin	600	✘	✔	🟩	www.nclub-lanmasters.de
15	Leaving The Reality X	13.05.2005	15234 Frankfurt/Oder	1.010	✘	✔	🟩	www.npffo-ev.de
16	BK(XX)L#2	14.05.2005	55543 Bad Kreuznach	560	✔	✘	🟩	www.bk-lan.de
17	nFrag 5	27.05.2005	26123 Oldenburg	672	?	?	🟩	www.nnga.de
	ÖSTERREICH							
	nur48stunden – Teil 14	25.02.2005	8200 Gleisdorf	350	✘	✔	🟨	www.nur48stunden.at
	LANWA[H]N 2005	18.03.2005	7052 Müllendorf	198	✘	✔	🟨	www.lanwahn.at
	MilLANium 2005	20.05.2005	1110 Wien	400	?	?	🟩	www.millanium.at
	SCHWEIZ							
	time2wonder 2k5	11.03.2005	4415 Lausen	416	✘	✔	🟨	www.time2wonder.net
	sLANp XI	24.03.2005	8953 Dietikon	400	✔	✘	🟨	www.slanp.ch
	Mystery LAN	29.04.2005	3800 Matten	750	?	?	🟩	www.mysterylan.ch

Foto: Station 54

»Entwischt: Drahtzieher.«

Probieren geht über Krepieren

Ein paar Wochen vor der Veröffentlichung testen die Teilnehmer der BF CON 05 in Dortmund das neue BATTLEFIELD 2 vom 4. bis 6. März.

LAN-Party | Vom 4. bis 6. März haben Zocker auf der BF Con 05, die in einem Dortmunder Flugzeughangar stattfindet, Gelegenheit, einen ersten Blick auf den heißen Mehrspieler-Shooter *Battlefield 2* zu werfen. An 32 Rechnern testen die Teilnehmer exklusiv die neue Version, während auf der Veröffentlichungs-LAN-Party im großen Netzwerk noch der Vorgänger gezockt wird. Am Freitagabend geben Entwickler von EA Games Insidertipps zum Spiel. Ein Ticket für die LAN-Party kostet 35 Euro. Darin sind ein T-Shirt, Kaffee satt (eigene Tasse mitbringen!) und die Chance auf einen Rundflug mit einer Antonov AN2 enthalten (Verlosung, 20 Leute gewinnen). Tagesgäste zahlen drei Euro. Die Veranstaltung steht nur Volljährigen offen. Bei Redaktionsschluss waren fast alle Tickets bereits weg! FELIX LOHMEIER

Info: www.bf-con05.de

BESSERWISSER

GIGA-MODERATOR ETIENNE GARDÉ ÜBER SPORTZICKEN



»Hat nichts dazugelernt: der Bachelor.«

Zick nicht rum!

Viele Männer glauben, es gebe nichts Zickigeres als eine schwangere Frau an ihrem Geburtstag. Wer kennt nicht mindestens einen Dialog, der in etwa so abläuft:

Sie: „Schatz, findest du, ich bin dick?"
Er: „Nein!"
Sie: „Aber auf dem Foto hier von unserem letzten Sommerurlaub bin ich doch schlanker, oder?
Er: „Ein wenig, ja."
Sie: „Warum hast du nie gesagt, dass du findest, dass ich zugenommen habe?"

Arg! Aber die Zeiten ändern sich. Waren Frauen bislang immer eine Bank, wenn es um die Vokabeln „zickig" und „anstrengend" ging. Jetzt macht ihnen eine neue Bevölkerungsgruppe diesen Ruf streitig: Online-Zocker! Echt: E-Sportler sind die größten Zicken, die es gibt. Je besser und erfolgreicher sie in der interaktiven Welt sind, desto größer die Allüren dieser virtuellen Stars. Das Mauspad legen sie mit dem Geodreieck rechtwinklig zum Tisch, das Mauskabel darf keinen unnötigen Widerständen ausgesetzt sein und der Monitor muss mindestens 300 Frames pro Sekunde darstellen, ohne ein einziges Mal zu flackern. Bei einem Match ist natürlich absolute Ruhe angesagt. Wind, Sonne oder gar nervige Zuschauer könnten schließlich aus einem vermeintlich sicheren Sieg eine peinliche Niederlage machen. Es gibt nur eine Gruppe von Menschen, die nach schlechten Leistungen noch mehr Ausreden fabriziert als Online-Zocker, und die sitzt im deutschen Bundestag. Ich habe noch nie einen E-Sportler verlieren sehen, der nach dem Match sagte: „Ich war schlecht, mein Gegner hat verdient gewonnen." In der Regel hört man eher: „Du wirst es nicht glauben, aber eben ist ein Asteroid durch mein Fenster geflogen und hat den Monitor vom Tisch gehauen!" Ich hätte nie gedacht, dass ich das mal sagen werde: Aber nach so manchem Online-Match freut man sich richtig aufs Kuchenbacken mit der schwangeren Freundin ...







Foto: Network Community Nordhausen

LAN-Party | Auf der „Feuerkuppe" im nordthüringischen Straußberg liegt ein idyllisches Feriendorf, das sich vom 29. April bis 1. Mai für ein Wochenende zum Netzwerkcamp wandelt. Das fire.camp bietet Platz für 510 Teilnehmer in 49 Bungalows und einer großen Halle. An der LAN teilnehmen können Volljährige, die entweder zwischen 275 bis 400 Euro für ein Bungalow berappen oder 20 Euro für einen Hallenplatz. FELIX LOHMEIER

Info: www.fire-camp.de

DOMINA LUDENS

DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig steigenden Menge der Zockerweibchen vor.



Name: Sabine Rosch
Beruf: Medien-Design-Studentin
Alter: Irgendwas mit 20
Nickname: Cahya
E-Mail: Schau auf meiner Homepage nach ;)
Homepage: www.zeit-bild.de
Lieblingsgenre: Rollenspiele, Adventures, Shooter
Lieblingsspiele: Diablo 2, HdR: Die Schlacht um Mittelerde, UT 2004, Ultima Online
Seit wann ich spiele: Seit ich 14 bin, also schon ein paar Jahre.
Statement: Carpe diem et noctem

Anm. d. Red.: Du scheinst ein fleißiges Bienchen zu sein, wenn du Tag und Nacht (ja, wir sind alte Lateiner!) nutzt. Wie findest du deinen Nektar, wenn es dunkel ist? Aber wir können dich verstehen. Rollenspiele machen nachts halt am meisten Spaß. Auf dem Foto bist du gerade auf der Pirsch, oder?

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine **VIRENFREIE** Bilddatei anhängen und ab damit an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

LIES MICH!

LAN-PARTY-LIGEN STARTEN NEUE SAISON



E-Sport | Die beiden großen LAN-Party-Ligen AsusWWCL und NGL starteten Anfang Februar in die neue Saison. Bis Ende Juli beziehungsweise Anfang August können Spieler Punkte bei teilnehmenden LAN-Partys sammeln und sich damit für das große Finale qualifizieren. Aus Frust über einen neuen Lizenzvertrag der NGL, der Zocker stark einschränkt, wechseln gerade vermehrt LAN-Partys zur WWCL. Wer mit wem rumspielt, entnehmen Sie monatlich unserer Liste der heißesten Spielerfeten. (FL)

Info: www.wwcl.net; www.ngl-europe.com

WORLD OF WARCRAFT: BATTLEGROUNDS


»Ripley hat sich verlaufen.«

Online-Rollenspiel | Die Jungs von Blizzard kennen keine Ruhe. Statt sich auf den wohlverdienten Lorbeeren von *World of Warcraft* auszuruhen, werkeln sie schon fleißig an einer ersten Erweiterung mit dem Titel *Battlegrounds*. Dabei setzen sie verstärkt auf den Spieler-gegen-Spieler-Aspekt. In speziellen Gebieten – auch für Charaktere mit höheren Levels – treten die Fraktionen Allianz und Horde erneut gegeneinander an. Das wahrscheinlich kostenlose Add-on soll „in den kommenden Monaten" verfügbar sein. (AB)

Info: www.worldofwarcraft.com

ESL PRO SERIES: SEASON VI



E-Sport | Auch die größte Online-Liga Europas, die ESL, startet eine neue Runde in ihrer bestdotierten Königsklasse. Per Roadshow geht es quer durch Deutschland, die spannendsten Spiele der Pro Series laufen an Freitagabenden live vor Publikum. Die Intel Friday Night Games gastieren in den nächsten Monaten in Hamburg, München, Hannover, Frankfurt, Berlin, Oberhausen und Zürich. Zu den Endspielen lädt die ESL vom 24. bis 26. Juni nach Köln. (FL)

Info: www.esl-europe.net/de/pro-series

AUTO ASSAULT


»Geschafft: KITT is looking for freedom.«

Online-Action | Sie sind Fan der *Mad Max*-Filme? Dann freuen Sie sich auf Net Devils *Auto Assault*. Hier klemmen Sie sich hinter das Steuer futuristischer Karren und liefern sich heiße Duelle mit tausenden von Mitspielern. Die Havok-2-Physik-Engine und ein ausgeklügeltes Missionssystem sorgen im Sommer für ein spannendes Spielvergnügen. (AB)

Info: www.autoassault.com




DELL
XPS
Dimension™ XPS Gen4
XPS
• Intel® Pentium® 4 Prozessor 630 mit HT-Technologie (3.00 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
• Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM3); CD2))
• 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
• 2x 160 GB** SATA Festplatten, 7.200 U/Min, Stripe Raid 0
• Optional - 20" TFT-Display, Dell™ 21FP2001 für 811 €
• Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit NIC
• 256 MB PCIe nVidia® GeForce™ 6800 GTO mit DVi & VGA
• Creative Audigy® 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
• 16x Multinorm Dual-Layer DVD-Brenner & Floppy
• 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag1)
• Microsoft® Works 7.0 (OEM3); CD2))
• Dell™ Multimedia Tastatur & optische Maus, 8x USB 2.0
Statt
~~1.949 €~~
nur
1.749 €
Mit 200 € Rabatt
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.
Finanzierung schon ab 55,96 € mtl.4)
E-Value™: PPDE5-D03XP6

LESERBRIEFE

Bitte melde dich!

Heft 7 nach dem Weggang von Herrn Fränkel. Die Redaktionsräume quellen vor Arbeit über. Nicht mal für die alltäglichsten Dinge bleibt mehr Zeit. So kann das nicht weitergehen! Wir brauchen Hilfe. Sie!

HESSE: Tschitschefkochwitsch, wo bleibt mein Frühstück? Ich habe Hunger!

CISZEWSKI: Tut mir Leid, ich habe keine Zeit. Ich muss die Tasten meiner Maus zählen.

HESSE: Das geht natürlich vor. Wir brauchen einen Praktikanten.

CISZEWSKI: Genau! Einen devoten Diener, der unsere niederen Wünsche erfüllt: Kaffee kochen, Schreibtische putzen, Essen besorgen, Sexbildchen sortieren ...

HESSE: Und wenn er artig ist, darf er auch mal einen Artikel schreiben und sein Gesicht auf DVD verewigen.

CISZEWSKI: Aber wir nehmen doch nicht jeden, oder?

HESSE: Sie vielleicht schon, Cziszfiksiwitz. Doch wir, als seriöses Schundblatt, halten uns an gewisse Vorschriften. Damit uns wegen Kinderarbeit keiner an den Karren fährt, muss der Redaktionssklave volljährig sein, sechs bis 16 Wochen auf soziale Kontakte und finanzielle Zuwendungen verzichten können.

CISZEWSKI: Das klingt super! Wenn ich nicht schon einen Arbeitsplatz hätte, würde ich mich sofort bewerben.

HESSE: Sehr gut! Das gebe ich direkt an die Finanzabteilung weiter und lasse mir ihr Gehalt ab diesem Monat auf mein Konto überweisen.

CISZEWSKI: Toll! Sie sind ja so gütig zu mir.

Ihr Lukasz „Die Rute" Ciszewski & Joachim „Der Finger" Hesse



Falls Sie sich angesprochen fühlen und schon immer einmal in der Redaktion des besten Spielemagazins aller Zeiten dienen wollten, dann ist Ihre Zeit gekommen. Schicken Sie uns aussagekräftige Bewerbungen mit Bild an leserbriefe@pcaction.de! Wir meinen es ernst!



Und das geschah im vergangenen Monat ...

AUSRUTSCHER

Heute ist ein schöner Tag! Ich und Daniel haben eine 2 in Englisch! Außerdem habt ihr es ja tatsächlich geschafft, einen NORMALEN Kommentar zu schreiben! Und zwar in Ausgabe 3/2005 im Bericht zu S.T.A.L.K.E.R.. Da steht bei dem Bild vom Inventar ja gar nichts Dummes wie sonst immer! [...]

SIMON BRUCKMANN PER E-MAIL

Sorry, soll nicht wieder vorkommen.

BRATZENGEJAMMER 1

Tag auch, ich hätte gerne die Stiefel „Pathway to Glory", damit ich meiner Schnepfe von Musilehrerin so derbe in den Arsch treten kann, dass die verdammte Arschbratze quer durchs Klassenzimmer segelt.

BENEDICT BÜTTGENBACH PER E-MAIL

Du hast beim Niveau-Limbo gewonnen, Benni.

2.000 UND EINE NACHT

Ich möchte den Gürtel von Ubisoft, weil ich damit alle auspeitschen kann, die mir auf die Nerven gehen. Allerdings dient der Gürtel auch gut als Strangulierwerkzeug und jemanden fesseln kann man damit auch. Also ist der Gürtel genau das Richtige für mich. Wenn ihr jetzt denkt, dass ich verrückt bin,

dann habt ihr vermutlich Recht, aber das ist mir egal. Hauptsache ich bekomme den Gürtel.

FELIX KOCH, VOERDE

Nettes Synonym, Herisch. Gibt es im Knast kein Telefonkabel mehr?



BRATZENGEJAMMER 2

Ich bin ein weiterer huldigender Anhänger eurer Zeitschrift und verstehe die vom Inzest gezeichneten Arschbratzen, die eurer göttliches Werk kritisieren. Und eine Frage: Denkt ihr euch die ganzen sexistischen menschenverachtenden, ausländerfeindlichen Kommentare selbst aus? [...]

BENEDICT BÜTTGENBACH PER E-MAIL

Eine Frage: Ist „Arschbratze" dein Lieblingswort oder ist das gerade im Kindergarten total in?

DICKER FEHLER



»Und was hast du gerade an?«

[...] Her damit und zwar mit dem Gürtel! Damit ich meine bessere Hälfte auspeitschen kann, weil er heute die PC ACTION mit einer defekten DVD geholt hat. Oder den Lederstiefel für 'nen guten Tritt. [...] Nun hab ich mich auf Throne gefreut und nun funktioniert die DVD nicht. Hätte er doch nur ein anderes Exemplar genommen. [...]

TANJA „DRAGI" REISSNER, BIELEFELD

Das hätten wir deinem Freund auch geraten.

LEISTUNGSDRUCK

[...] Tach ihr Bauern und Gruß an unseren deutschen Kameraden Hesse und unseren polnischen Kollegen Ciszewski. Ihr wisst gar nicht, was für ein armes Schwein ich bin. Während andere mit DSL im Internet surfen, schleiche ich mit einem 56K-Modem im Internet 'rum, welches noch nicht einmal volle Leistung bringt, da es in dem stinkenden Kaff Büttelborn-Worfelden (61572, Nähe von Frankfurt a. M.) keinen DSL-Anschluss gibt und nie einen geben wird, laut Telekom. [...]

DOMINIK SCHMENGER, BÜTTELBORN-WORFELDEN

Wir fühlen mit dir. Wir hängen mit unserer 10-Mega-Bit-Standleitung in der Redaktion auch echt in den Seilen.

TREUDOOF

[...] Ich lese ihr Heft seit 5/2004 und ich muss zugeben, am Anfang dachte ich, dass ihr voll die Assos seid. Aber wenn man euch besser kennt (so dass man eure Namen auswendig weiß), dann merkt man, dass ihr mehr oder weniger genauso normale Menschen seid [...]. Bei euch steckt wahrscheinlich hinter der kranken Kulisse ein Mensch, der es genauso satt hat, Big Boss Bigge zu hören, geschweige denn zu sehen. Auf jeden Fall werde ich mir nie wieder ein anderes Heft als das eure zulegen, denn ihr habt mein Wort, das wenigstens ein Leser immer zu euch hält. Ich hätte euch auch Bier geschickt, aber ich bin erst 14, sodass es ziemlich schwierig wäre, daran zu kommen. [...]

RICO STETTIN, PER E-MAIL

Dann schick eben Schnaps.

ALBTRAUM

Betreff: „Lederstiefel" Pathway to Glory. Ich glaube, wenn man die Schuhe grün anstreicht, wären sie die perfekten Blumentöpfe für unseren Balkon. Ich hoffe, ihr erfüllt mir diesen Traum.

ANDREAS SPÖRI, PER E-MAIL

REDAKTEURE AM PRANGER

Hiermit beantrage ich, dass der Herr Hesse nochmals eine Woche lang die Grundschule besucht. Hat er doch bei „PC ACTION bringt's" auf der DVD der letzten Ausgabe die Resultate eurer [„Singstar"-] ***Wette zusammenaddiert und sich um volle 100 Punkte verzählt. Vor allem das selbstgefällige Grinsen danach war der pure Hohn. Nichtsdestotrotz muss ich euch loben für die letzte Ausgabe. Das war wirklich wieder top! [...]***

MICHL LÜCK, PER E-MAIL

Der Holzmichl war nicht der einzige, der diesen unerklärbaren Fauxpas von **Joachim Hesse** anprangerte. Auch Dominik Jonas, Alexander Kriz, Kolja Mattig, Dieter Rückoldt und Cedric Turinske bemängelten die nichtvorhandenen Rechenkenntnisse des langhaarigen Zehnkäsehochs. Damit nicht genug: Im Auftakt taufte er die Horrorkomödie *Shaun of the Dead* kurzerhand in *Shawn of the Dead* um (Antragssteller: Andreas Frank). Daraufhin stürmte ein erzürnter Mob Filmfans die Redaktion und lynchte unseren „Cool-Jo". Selber Schuld!

UND DIE SIND AUCH DOOF!

MITARBEITER	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Ralph Wollner	Nach über einem halben Jahr Abstinenz in dieser Rubrik gesellt sich Fehler-Rekordanwärter Ralph Wollner zur Riege der Unfähigen. Im Seitensprung-Beitrag zu *Mech Assault 2: Lone Wolf* (Seite 101) berichtete der Gesichtskrapfen, dass Sie gegen die „fiese World-of-Blake-Sekte" antreten müssen. Blöd nur, dass sich die Gruppe „Blakes Word" nennt. Porno-Ralles Erklärung: „Verdammt! Ich habe mich nur vertippt, weil mich der Pole permanent mit seinem *World of Warcraft*-Scheiß vollgelabert hat!" Das stimmt, gilt aber nicht als Entschuldigung. Zur Strafe klauten wir dem Kettenraucher sämtliche Kippen und ersetzten sie durch Schokozigaretten. Durch den darauf eintretenden Zuckerschock in Kombination mit Nikotinmangel, stellten die Ärzte seinen Hirntod fest. Inzwischen arbeitet er normal bei uns.	Uwe Raming
Gisela Müller	Eines schönen Tages im Januar rief uns Werner Stoll an. Der Abonnent fragte, wo sich die Demo zu *Playboy: The Mansion* auf der DVD versteckt. Demo? Wir wunderten uns über die Frage, da wir keine Demo, sondern ein Video auf DVD für Sie bereit stellten. Auf Seite 3 lachte uns dieser Prangerantrag dann förmlich ins Gesicht: Beim Inhaltsverzeichnis für DVD und CD-ROM besaß die Spalte mit den Videos fälschlicherweise die Überschrift „Demos". Die für diesen Bockmist verantwortliche Layouterin Gisela Müller ließen wir für zwölf Stunden nackt im Freien arbeiten – bei -10° Celsius. Mit dem leicht bläulichen Teint schaut sie jetzt doch viel besser aus, finden wir. Richtig aristokratisch.	Werner Stoll

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE

Platz	Trend	(Vormonat)	Spiel	Hersteller
1	–	(1)	HALF-LIFE 2	Valve
2	Λ	(5)	FAR CRY	Crytek
3	Λ	(4)	CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE	Infinity Ward
4	V	(2)	NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	EA Black Box
5	V	(3)	HDR: DIE SCHLACHT UM MITTELERDE	EA LA
6	Λ	(11)	COUNTER-STRIKE SOURCE	Valve
7	–	(7)	DOOM 3	id Software
8	V	(6)	GTA VICE CITY	Rockstar Games
9	–	(9)	DIE SIMS 2	EA Games
10	–	(10)	MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT	EA LA
11	V	(8)	VAMPIRE 2: BLOODLINES	Troika Games
12	Λ	(15)	BATTLEFIELD VIETNAM	Digital Illusions
13	Λ	(19)	THE CHRONICLES OF RIDDICK	Starbreeze Studios
14	V	(13)	GOTHIC 2	Piranha Bytes
15	Λ	(NEU)	MAX PAYNE 2	Remedy Entertainment
16	Λ	(18)	SID MEIER'S PIRATES!	Firaxis
17	V	(12)	WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR	Relic Entertainment
18	Λ	(NEU)	JOINT OPERATIONS	Novalogic
19	V	(16)	ROME: TOTAL WAR	Creative Assembly
20	Λ	(NEU)	STAR WARS: BATTLEFRONT	Pandemic Studios

DU HAST GEWONNEN!

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?



Uwe Steinmetz, Jaensch-walde erhält ein Spiel **SCRAPLAND** (Test des Monats 3/2005)

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „PCA 25" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: PCA 25 Pac-Man) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (Österreich) oder 9292 *** (Schweiz). Sie können auch eine Postkarte mit dem Titel an COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC ACTION • Kennwort: „Die zock' ich am liebsten!" • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth • oder eine E-Mail an liebling@pcaction.de schicken. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

* 0,49 €/SMS (Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone € 0,12; Zusatzentgelt Magazin € 0,37); ** 0,50 €/SMS; *** 0,70 SFR/SMS

Der Rechtsweg ist ebenso ausgeschlossen wie die Teilnahme von Mitarbeitern der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörigen.

Es ist schön, wenn man im Osten noch Träume hat. Und uns macht es Spaß, auch diese letzten zarten Sprösslinge der Hoffnung zu zerstören.

AUF GROSSEM FUSS

Moin Moin! Da ich Schuhgröße 50 habe, aber nur 1,87 m groß bin, habe ich immer darunter zu leiden, dass ich wie ein Clown wirke, da die Schuhe überproportional groß im Vergleich zum Körper sind.[...]

DAVID KNOCKE, HAMBURG

Warum kaufst du dir dann so große Treter?

MIT DEM ESSEN SPIELT MAN!


»Nachdem die Hexe tot war, bestellte sich Hänsel Kabelfernsehen.«

Wir haben mal ein paar Bilder für euch von unserer letzten LAN-Party. Das Hexenhaus war unser Beitrag für einen CaseCon [...]. Hier schon mal die wichtigsten Daten: [...] Soft-Software: 10 kg Mehl, 2,4 kg Zucker, 2 kg Butter, 400 g Pfefferkuchengewürze, 5 kg Sirup, 40 EL Rum (der gute Stoff von Hansen, 40%), 100 g Pottasche, 100 g Hirschhornsalz, Puderzucker so um die 5 kg, 15 Eiweiß von freilaufenden glücklichen Hühnern aus einer Groß-WG. Hardware: MSI-Grundaustattung: Geforce MX-440 Multimedialer Byte-Bild-Betrachter, Pentium 4 mit 2 GHz Brennöfen, 512 MByte Lesezimmer, 100er Postfachanbindung, 80.000.000 Bytes Bücherregal. Monitor: 15-Zoll-Flachbildwiedergabespiegel von Belinea. Sonstiges: bisschen rote Hexenpuffbeleuchtung, blasende, nach Lebkuchen riechende Lüfter. Erster (uns bekannter) hundertprozentig biologisch abbaubarer und essbarer Casemod. [...]

PETER HILLMANN UND FREUNDE, PER E-MAIL

Sehr lecker. Aber den PSP haben wir uns trotzdem irgendwie anders vorgestellt.

KAUFRAUSCH

Ich erzähl euch jetzt mal eine Geschichte mit mir in der Hauptrolle: Gestern war mein Urlaub zu Ende [...]. Ich fahr also gestern wieder nach Hause. Nach drei Staus um München bekam ich Hun-

An die
Computec media AG
Redaktion PC Action
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth

Absender:

4.1.2005

Sehr geehrte Redaktion der PC-Action, ich gratuliere ihnen zu ihrem gelungenen Konzept, das Niveau einer MAD mit einer Spielezeitschrift zu verbinden. Spielezeitschriften wie die PC-Games sser-Magazine können von ihnen noch einiges lernen. Eine Bitte hätte ich aber noch: Bitte stellen sie in ihrer Redaktion einen schwarzen Herrn ein. Alternativ können sie auch den Herrn Jseiturk mit schwarzer Farbe übergießen oder in schwarze tunken. Schwarze Größe aus dem Nichts, ihr Leser Fabian Reck

GANZ SCHLECHTE KARTE!

Danke für deinen konstruktiven Vorschlag, Fabian. Das lassen wir uns sicher noch mal durch den Kopf gehen. Wir wünschen gute Besserung!

PC ACTION BRINGT'S



»Gut verpackt: die sieben Zwerge.«

LOS! DAS IST DEINE CHANCE! Wir machen alles für Sie. Wir schreiben sogar Bildunterschriften ohne Hände, Füße, Mund oder Nase, wenn Sie das von uns verlangen. So geschehen in der aktuellen Folge von PC-ACTION-TV. Auch Sie dürfen mit uns wetten. Was glauben Sie, schaffen wir nicht? Schicken Sie Ihre Wettvorschläge an leserbriefe@pcaction.de. Einzige Bedingung: Wir können die Aktion innerhalb unserer normalen Arbeitszeit (zwischen 13 und 14 Uhr) über die Bühne bringen.

AUF DVD
PC-ACTION-TV

ger, es war schließlich schon Mittag. In der Nähe von Nürnberg, genauer gesagt Raststätte Nürnberg-Feucht, halte ich an, springe aus dem Auto und gehe ins Restaurant. Da mir Essen allein zu langweilig ist, wollt' ich dabei lesen. Ich gehe also in den Kiosk, der mit in das Restaurant integriert ist und halte nach meiner Lieblings-PC-Zeitschrift Ausschau (am besten sag ich es euch, ihr erratet es eh nicht), nämlich die PC ACTION. [...] Warum zum Teufel gibt es in einer Raststätte in der unmittelbaren Nähe zu Nürnberg-Fürth keine PC ACTION? [...]

„LOCKE", BERLIN

Ausverkauft.

WIE DIE FAUST AUF'S AUGE

Seid ihr eigentlich blöd? [...] Ihr bietet ein Mauspad als Aboprämie an, das in eurem eigenen Test als schlechtestes abschneidet und auch noch das billigste ist. [...]

MARTIN NOACK, OTTOBRUNN

Na, dann passt es ja perfekt zu dir. Glückwunsch, viel Spaß damit!

FUSSPILS

Hi PCA! Dass ihr übelst einen an der Waffel habt, wissen wir ja nicht erst seit PC-ACTION-TV. [...] Ich schick meine nackte Freundin vorbei und binde mit dem Gürtel einen Kasten Bier an ihren Fuß. Wie wärs denn? [...]

SEBASTIAN MARTIN, PFAFFENHOFEN

Veräppeln können wir uns selbst. Wie soll deine Mutter denn so Autofahren?

WEGWEISER

Hallo, ich bin ein motivierter, engagierter Hardcore Zocker der nicht mehr warten kann. [...] Ich wollte schon immer für eine Zeitschrift schreiben, jedoch bin ich kein Journalist, habe keine Erfahrungen und Abitur habe ich auch nicht. [...] Kreativ zu schreiben, ist mein Privileg, fresch zu schreiben meine Art, die Warheit zu schreiben zeugt von Charakter, doch dann noch sachlich und Kritisch zu bleiben, das ist Talent. [...] Ich brauche dringend eine Chance, zu schreiben, auch wenn es etwas kleines ist, auch wenn es im internet ist, auch wenn es am Ende nur eine Handvoll Leute lesen. Denn es geht nur um die Chance mich zu etablieren, mich hoch zu arbeiten, mich zu perfektionieren und ERFAHRUNG zu sammeln. Daher mein Apell Bitte, bitte, bitte mit Zucker oben drauf geben Sie mir eine Chance, helfen Sie mir Ihnen zu helfen mit kostenlosen, kreativen und einzigartigen Texten. Ich schreibe für alles und jeden, brauche ein Thema und schon bin ich von der Tastatur nicht weg zu kriegen. [...]

AMIR PASHA FOROUGHI, PER E-MAIL

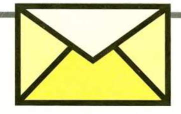
Schreiben Sie ein Essay zum Thema „Kommasetzung und Grammatik – eine Geißel der Menschheit". Das Ganze schicken Sie mit Namen und Anschrift an die Gesellschaft für deutsche Sprache, redaktionsstab@gfds.de. Wir freuen uns immer, wenn wir verirrten Seelen den Weg weisen können.

FOR AHMET WITH LOVE

Betreff: Rezil. ne bicim türksün sen lan? dass du so abkommst und dich über die türken hier in deutschland lustig machst, wobei du selber türke bist. schäm dich!!!!!!!!

UTAN SEREFSIZ, PER E-MAIL

Ohne Zwiebeln mit scharf bitte.



LESERBRIEF DES MONATS



»Männer nehmen gern das Heft in die Hand.«

[...] Ich hab mir einfach aus Langeweile mal Euer Heft an der Tanke rausgelassen und war hin und weg (das war vor etwa eineinhalb Jahren). Da ich gerne beim Käcken (Stuhlgang) lese, liegt die aktuelle Ausgabe jetzt immer bei mir aufm Klo rum und wird durchgeschmökert! Ich vermute, das interessiert Euch alle sicher ziemlich! Es kommt sogar vor, dass Besuch (den ich auch ab und zu hab) bei mir aufm Klo zu brüllen anfängt! [...]

MARCO STEINMÜLLER, WENDELSTEIN

Dann häng halt endlich mal frisches Toilettenpapier an den Halter.



KLUGSCHEISSER DES MONATS



Foto: action press

»Lagen immer ganz vorne: DDR-Athletinnen.«

Was hat eigentlich der Lukasz vor der PCA gemacht? [...] Jetzt kommt er mit hoher Mathematik auf Seite 48** [Vorschau zu SWAT 4]**: „Wir befinden uns im sechsten Jahr nach der Jahrtausendwende." Auf was für 'ne Schule ist denn der gegangen? [...]

JAN KLETTNICH, WURZEN

Auf eine katholische Schule. Rechnen hat er in seiner zweijährigen Schulausbildung gelernt. Da wir so unmenschlich nett sind und unsere Leser mit Sonderschulabschluss nicht diskriminieren wollen, hier des Rätsels Lösung. Die Jahrtausendwende ereignete sich in der Nacht des 31. Dezembers 1999. Folglich ist das Jahr 2000 das Erste nach der Wende. Weiter geht es mit 2001 (zwei), 2002 (drei), 2003 (vier), 2004 (fünf) und nun also 2005 (sechs).

Euer Redaktions-Lassie Ralph Wollner gehört an den Pranger. Er schreibt bei Brothers in Arms auf Seite 160 in der Box „Film-Geschichte" über Die Brücke von Arnheim, es sei „D-Day in bunt". Tja, da irrt euer zotteliger Freund gewaltig. Der D-Day war, wie jeder halbwegs informierte Mensch weiß, die Landung der Alliierten in der Normandie. Die Brücke von Arnheim handelt hingegen von der Operation „Market Garden", der Eroberung der Rheinbrücken durch 35.000 alliierte Fallschirmspringer. [...] Da soviel Unwissenheit bestraft gehört, schlage ich vor, Herrn Wollner am Faschingsdienstag im rosa Tutu in irgendeiner gut besuchten Fußgängerzone Gratis-Vaseline verteilen zu lassen.

NORBERT FREITAG, PER E-MAIL

Und wir schlagen vor, dass du ein wenig abstrahieren übst. Herr Wollner empfiehlt dir Clustering und Mind Mapping. Den Begriff „D-Day" gebrauchte der PC ACTION-Redakteur natürlich nur als Sinnbild für Kugelhagel im Zweiten Weltkrieg. Wir lieben Leser, die sich Ihre Strafe selbst ausdenken. Helau!



Foto: action press

»Unhandlich: Damenrasierer.«

RÜCKSPIEL

[...] Wenn ich mal abschalten will, lese ich einfach die PC ACTION. Die herrlich bekloppten Bildunterschriften sind zum Totlachen. Allerdings finde ich es schade, dass Harald Fränkel gegangen ist. Na ja, man kann eh nix daran ändern.[...] Ach und noch was: egal was ihr auch für ein Kommentar abgebt, ES GEHT MIR EISKALT AM ARSCH VORBEI!

MICHAEL KÜSTNER, PER E-MAIL

Harald Fränkel kehrt zur PC ACTION zurück. Na, immer noch so gleichgültig?



EPILOG

***CISZEWSKI:** Stimmt es, dass Harald Fränkel nächsten Monat zur PC ACTION zurückkommt?*

***HESSE:** Ja, aber das glaubt uns sowieso kein Schwein.*



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!*
Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache. Los jetzt! Ab die Post!

An LESERBRIEFE@PCACTION.DE oder

COMPUTEC MEDIA AG
REDAKTION PC ACTION/LESERBRIEFE
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (0451/4906-700; computec.abo@pvz.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/8882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 170 und DVD-Papphülle).

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 170/171 mit Hersteller-Hotlines.



Spielefirmen wollen, dass wir ihre Spiele lieben. Deshalb regnet's dauernd Geschenke. Das ist schön. Nicht für uns. Für Sie! Wir geben die Sachen nämlich ab. Schreiben Sie uns eine E-Mail an **LESERBRIEFE@PCACTION.DE** mit dem Stichwort **„HER DAMIT!"**. Vergessen Sie nicht, zu begründen, warum Sie das Zeug unbedingt brauchen.



DIESEN MONAT IM ANGEBOT:

BARETT „UNREAL TOURNAMENT"
(Für Möchtegern-Söldner!)

ORIGINALAUTOGRAMM „COLIN MCRAE"
(Im schicken Bilderrahmen, auf 40 Stück limitiert!)

KULTURBEUTEL „UBISOFT"
(Mit reichlich Stauraum!)

GEWINNER DER VORAUSGABE:
Gordon Günther, Berlin (Gürtel „Ubisoft"), **David Knocke, Hamburg** (Ein Lederstiefel „Pathway to Glory"), **Tanja Reißner, Bielefeld** (Spielzeug „Halloween-Kürbis")

DARF'S EIN BISSCHEN MEHR SEIN?

BLICKPUN

»Hübsches Gesicht. Scheißegal.«

AUF DVD

TUTORIAL

Alte Liebe, neue Brust

Was haben Sex und Computerspiele gemeinsam? Selbst die hübschesten Kurven langweilen auf Dauer. Wir zeigen Ihnen kostenlose Schönheits-OPs.

Mit der Zeit sehen selbst die schönsten Rundungen eines *Morrowind* alt aus. Ausnahmsweise sind nicht die Frauen daran schuld, sondern der technische Fortschritt. Jahr für Jahr beschenken uns die Hard- und Software-Entwickler mit immer leistungsfähigeren Grafikkarten und noch bombastischeren Effekten. Das ist gut. Aber Spiele, die erst vor einigen Monaten aufgrund ihrer umwerfenden Optik anmachten, halten mit aktuellen Krachern optisch nicht mehr mit. Was also tun, wenn Sie statt mit der Briefmarkensammlung lieber mit einem vier Jahre alten Rollenspiel bei Ihrer neuen Flamme punkten wollen? Eine Runderneuerung muss her. Statt Klassiker in die Mülltonne zu klopfen, verpassen Sie ihnen eine Frischzellenkur. Grafik-Update gefällig? Kein Problem! Sound aufpolieren? Nur zu! Sie möchten Bugs beseitigen? Mit inoffiziellen Grafikpaketen und Patches ist alles möglich. Nehmen wir das 2001 erschienene *Morrowind*. Die unscharfen Texturen des Originals lassen sich durch qualitativ hochwertigere ersetzen. Der Unterschied ist enorm (siehe Kasten „Technik, die begeistert!"). Bei vielen anderen Titeln brauchen Sie nicht mal lang zu warten. Für *Thief: Deadly Shadows* und *Deus Ex 2* tauchten entsprechende Grafikpakete bereits ein paar Wochen nach Spiel-Veröffentlichung auf. Und für *Doom 3* gab es schon am ersten Verkaufstag eine Modifikation, welche das so genannte „Self-



Fast so schön wie ein PC-ACTION-Abo: Wir vergleichen die Spielgrafik vor und nach den inoffiziellen Grafik-Updates.











Da gibt's was zu holen!

SPIEL	VERBESSERUNGEN	INFOS
Thief: The Dark Project	Bessere Texturen und Charaktermodelle aus Thief 2	www.thief-thecircle.com/download.asp?fid=590
Unreal	Feinere Texturen aus dem Mehrspieler-Nachfolger	www.oldunreal.com/patch.shtml
System Shock 2	Knackigerer Sound, hochauflösende Texturen und Charaktermodelle	www.perso.wanadoo.fr/etienne.aubert/sshock/sshock_rebirth.htm
Deus Ex 2: Invisible War	Höher aufgelöste Texturen der Hauptcharaktere	www.graphics-by-john-p.com/textures/DX-IW/index.shtml
Thief: Deadly Shadows	Höher aufgelöste Texturen der Hauptcharaktere	www.graphics-by-john-p.com/textures/Thief-DS/index.shtml
Baldur's Gate	Grafik-Engine des Nachfolgers *Baldur's Gate 2* wird genutzt.	www.pocketplane.net/mambo
Anachronox	Inoffizielles Update sorgt unter anderem für Windows 2000/XP-Kompatibilität.	www.anachronox.net
Battlezone	Höhere Auflösung	www.members.lycos.co.uk/localditch/battlezone/downloads.html
Ultima 7: The Black Gate/Serpent Isle	Höhere Auflösung, Texturfilterung	www.exult.sourceforge.net
Falcon 4.0	Feinere Modelle und Texturen	www.freefalcon.com
Maniac Mansion	Komplettes Remake des Klassikers	www.people.freenet.de/lucasfangames/maniac/games_eng.htm
Half-Life	Detaillierte Waffen- und Charaktermodelle durch das kostenpflichtige Add-on *Blue Shift*	www.planethalflife.com/blueshift
Operation Flashpoint	Höher aufgelöste Texturen, höhere Sichtweite durch das kostenpflichtige Add-on *Resistance*	www.codemasters.com/ofp-resistance
Everquest	Detailliertere Texturen und Charaktermodelle durch diverse kostenpflichtige Add-ons	www.everquest.com
Freelancer	Inoffizielles Update beseitigt diverse Fehler.	www.lancersreactor.com/t/download/download.asp?id=1117
Planescape: Torment	Inoffizielles Update beseitigt diverse Fehler.	www.accesswave.ca/~cthorpe
Ultima IX: Ascension	Inoffizielles Update beseitigt Fehler und verbessert die 3D-Leistung.	www.reconstruction.voyd.net
Morrowind	Bessere Modelle, Texturen und Soundeffekte	www.khalazza.production.free.fr
Diablo 2	Höhere Auflösung durch das kostenpflichtige Add-on *Lord of Destruction*	www.blizzard.de
The Fall: Last Days of Gaia	Detailliertere Gesichtstexturen	www.silver-style.com/forum/viewtopic.php?t=4523

Shadowing" freischaltete, was eine noch realistischere Charakterbeleuchtung ermöglicht.

QUALITÄT FÜR LAU

Im Gegensatz zu einigen Entwicklern werkeln fleißige Fans auch Jahre nach der Veröffentlichung an Updates für ihre Lieblingsspiele. Dabei geht es nicht ausschließlich darum, neue Karten, Waffen oder Fahrzeuge herzustellen oder gar die Spielbalance zu verändern. Vielmehr wird das Spiel auf den neuesten technischen Stand gebracht. Freiwillige aktualisieren die Grafik ihres Lieblingstitels, andere bügeln Bugs der Originale aus. Das Rollenspiel *Anachronox* (2001) hatte etwa seine Dienste unter Windows 2000 und XP verweigert. Die inoffiziellen Updates der Fans beseitigten jedoch die Inkompatibilitäten. Auch *Ultima 9: Ascension* mutierte mit den Patches der Community zu einem weitgehend fehlerfreien Spielerlebnis. *Thief: The Dark Project* oder das erste Beben aus dem Hause id Software lassen sich grafisch aufpolieren. So auch *Baldur's Gate 1*, das sich mit einem kleinen Trick mit der verbesserten Optik seines Nachfolgers zocken lässt. Und die kargen Modelle von *System Shock 2* entdeckt man kaum noch, wenn man die Modifikation *Rebirth* installiert (siehe Kasten „Meine Fesse!).

MEHR KOHLE, MEHR GRAFIK

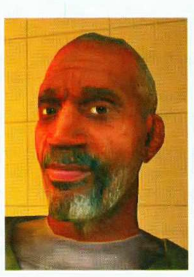
Manchmal geben sich die Spieleentwickler selbst Mühe, ihre Produkte grafisch zu überholen. Das alte *Half-Life* und sein Add-on *Opposing Force* erhielt von Valve detailliertere Waffen- und Gegnermodelle – Voraussetzung ist die kostenpflichtige Erweiterung *Blue Shift*. Die kommerzielle Missions-CD *Resistance* peppt mit optischen Updates *Operation Flashpoint* gehörig auf. Nicht nur die Texturen des Hauptspiels sehen besser aus – nebenbei schraubt das Add-on die maximale Sichtweite um mehr als das Doppelte nach oben. Einen Überblick über bekannte unentgeltliche und kostenpflichtige Modifikationen erhalten Sie in der Übersichtstabelle.

VORSICHT IST GEBOTEN!

Bevor Sie sich an die Aktualisierung Ihres Lieblingsklassikers machen, sollten Sie einige Dinge beachten. Etwa, dass Ihr Originalspiel die richtige Versionsnummer hat – meistens funktionieren die technischen Modifikationen nur mit dem letzten offiziellen Patch des Herstellers. Auch ist die Sprachfassung wichtig – so erfordern viele Plug-ins für *Morrowind* eine lokalisierte Ausgabe des Hauptprogramms oder aber die der Modifikation. Manche Pakete machen Ihr Spiel unter Umständen unbrauchbar: Das Grafik-Update von *Blue Shift* lässt zwar *Half-Life* samt *Opposing Force* hübscher aussehen, die Steam-Kompatibilität geht aber verloren. Aktualisieren Sie *Half-Life* also nur, wenn Sie keine Mehrspieler-Funktionen nutzen. In manchen Fällen – etwa beim Self-Shadowing für *Doom 3* – muss Ihr System mitspielen. Andernfalls ist die Soft-&Hardware-Beziehungskrise vorprogrammiert – das Spiel fängt dann an zu ruckeln. ALEXANDER FRANK

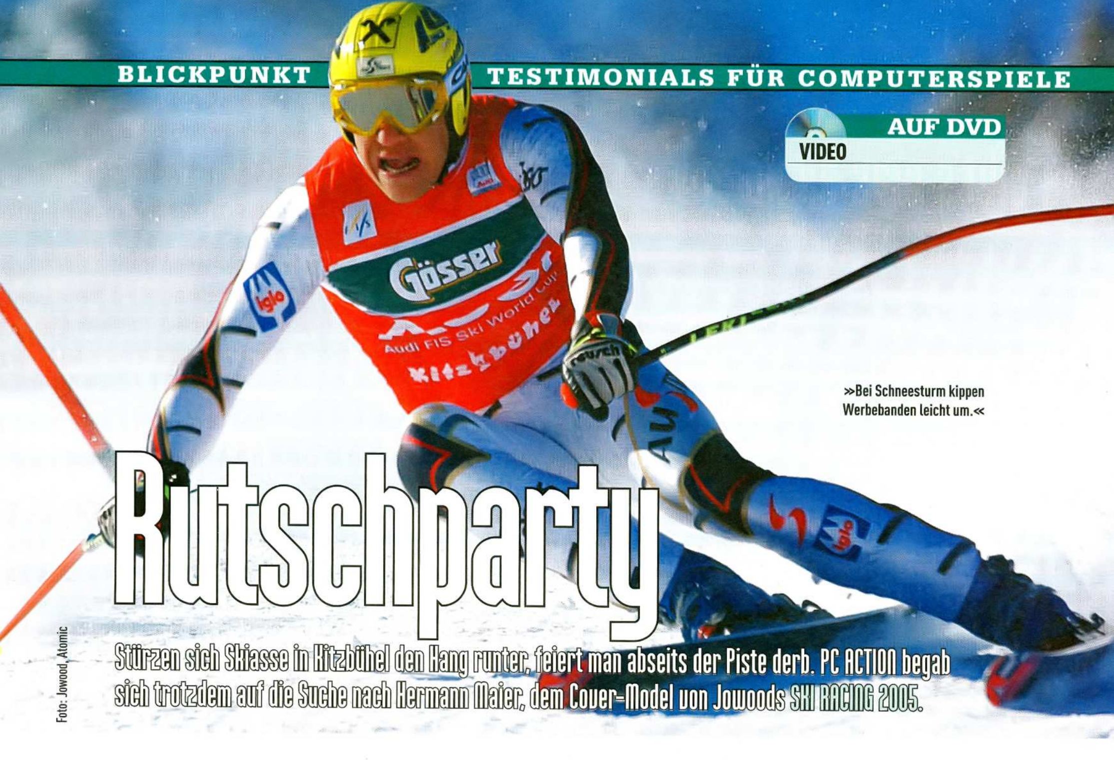












»Bei Schneesturm kippen Werbebanden leicht um.«

Rutschparty

Stürzen sich Skiasse in Kitzbühel den Hang runter, feiert man abseits der Piste derb. PC ACTION begab sich trotzdem auf die Suche nach Hermann Maier, dem Cover-Model von Jowoods SKI RACING 2005.

Foto: Jowood, Atomic

Der größte Feind des Wintersports ist ... Schnee. Fällt die weiße Pracht nämlich unablässlich vom Himmel, läuft gar nichts – erst recht nicht Skiläufer. So geschehen am Weltcup-Wochenende vom 21. bis 23. Januar im österreichischen Kitzbühel. Das traditionelle Hahnenkammrennen, eines der wichtigsten Sportereignisse des Alpenlandes, stand auf dem Programm. Einer der Favoriten: Hermann Maier, 32 Jahre alt, österreichisches Skiidol, Doppelolympiasieger, Doppelweltmeister, 4facher Gesamtweltcupsieger, Spitzname „Herminator". Spielern nicht zuletzt bekannt als Cover-Model für Jowoods *Ski Racing 2005* (Test in PC ACTION 1/05, Wertung: 82 Prozent). Um es kurz zu machen: Hermann Maier fuhr an diesem Wochenende aufgrund des Schneechaos keine Rennen, erholte sich kurzerhand zwei Tage im heimischen Flachau und gewann Montag drauf den nachträglich ausgetragenen Super-G von Kitzbühel.

DEN KENN ICH DOCH!

Bevor wir dem Skistar und seiner Beziehung zu Comuterspielen in Form eines Kurzinterviews auf den Zahn fühlen zu einem grundsätzlichen Phänomen der Werbelandschaft: Promis. Egal ob Verona Poth Konfitüre löffelt, Heidi Klum ihre Zehen mit Jogurt-Gummis bestückt oder Harald Schmidt schwört, nur noch eine Kaffeemarke zu süppeln, Produktwerbung ist ohne bekannte Persönlichkeiten kaum noch vorstellbar. Auch nicht für PC-Spiele. Da grinst Fußballer Thierry Henry lässig von der Box eines *Pro Evolution Soccer 4*, Jeanette Biedermann fällt ein, dass *Die Sims* schon immer ihre Lieblingsspielgefährten waren und Film-Riddick Vin Diesel ziert natürlich auch die PC-Verpackung.

SO WILL ICH AUCH SEIN!

Die Stichworte der Werbeschaffenden für Star-Engagements lauten Emotionalisierung und Assoziation. Die einfache Formel: Findet man für Produkt X den passenden Prominenten Y, verkauft sich Produkt Z x-mal mehr. Und zwar zwischen zehn und 40 Prozent mehr, glaubt man Umfragen unter Marketing-Managern. Genaue Ergebnisse oder eine exakte Erfolgskontrolle gibt's indes nicht. An den Erfolg müsse man glauben, Garantien gebe es nicht, heißt es. Geeignet für Promi-Werbungen scheint dafür jeder halbwegs interessante Star. Hauptsache, er oder sie hält seine/ihre Nase möglichst oft vor Fernsehkameras oder lässt sich für die Presse ablichten. Dann fehlt nur noch der nötige – und teuer erkaufte – Druck, also eine möglichst dauerhafte Präsentation des Promis mit „seinem" Produkt. Stimmt alles, kann man Leuten sogar weiß machen, Boris Becker verstehe total viel von Compu-

INTERVIEW „183,76 KM/H."

PC ACTION Sind Sie Computerspieler? Wenn ja, welche Spiele gehören zu Ihren Favoriten?

Hermann Maier: Rallyespiele oder eben *Ski Racing* sind meine Favoriten.

PC ACTION Was ist Ihrer Meinung nach der Grund dafür, dass es so viele Snowboard-Spiele, aber nur so wenige Ski-Spiele gibt?

Maier: Snowboarden verbindet man vielleicht eher mit Jugendkultur. Ich habe mir schon lange ein Ski-PC-Spiel gewünscht. Die Rennatmosphäre auf den Bildschirm zu bekommen, ist sicher auch schwer umzusetzen.

PC ACTION Welche Kriterien hinsichtlich des Fahrverhaltens muss eine Skisimulation Ihrer Meinung nach unbedingt beachten?

Maier: Kondition und Ermüdung, Material und Wachs. Bei der Spielerwahl müsste die Nationalität direkt mit der Anzugwahl gekoppelt sein.

PC ACTION Wie ist das Gefühl für Sie, in *Ski Racing 2005* gegen sich selbst anzutreten?

Maier: Ehrlich, mir fehlt der gelbe Helm – daher stellt sich das Gefühl gar nicht ein. Vielleicht ein Vorschlag für die Version 2006?

PC ACTION Zieren auch Spielkonsolen Ihr Wohnzimmer?

Maier: Ja, die Xbox.

PC ACTION Könnte „Ihr" Spiel für manche ein Ansporn sein, auch in der Realität wieder vermehrt Ski zu fahren oder gar eine Rennläuferkarriere anzustreben?

Maier: Lust aufs Skifahren bekommt man beim Spielen sicher.



»Manchmal ein ungemütlicher Job: Schildknecht.«

tern und habe deshalb AOL als Provider gewählt.

DER WAR SOOOOO WICHTIG FÜR UNS!
Die Promiwahl gestaltet sich umso einfacher, je selbstverständlicher man einen Star mit dem zu bewerbenden Produkt in Verbindung bringt. Am einfachsten gelingt das sicher im Sportbereich. Dass Herr Magath ein wenig Ahnung von Fußball hat und sich deshalb als Testimonial für EAs *Fußballmanager 2005* eignet, bedarf keiner weiteren Erklärung. Ebensowenig muss man großspurig erläutern, warum Tony Hawk Activisions Skateboard-Spiel *Underground 2* bewirbt oder Herr McRae seine Namen für den Rallye-Titel von Codemasters hergibt. Schwieriger – aber ideal, wenn's klappt – ist es, wenn Firmen darüber hinaus glaubhaft versichern wollen, dass ihr verpflichteter Star ein Scherflein zur Steigerung der Qualität des Produkts beigetragen hat. Es fällt halt schwer zu glauben, dass Schwarzenegger zur Aufnahme seiner Animationen im *Terminator*-Spiel selbst ins Motion-Capturing-Studio gehoppelt ist oder dass Schiri-Gott Pierluigi Collina die KI seiner digitalen Kollegen in *Pro Evolution Soccer* überprüfte. Und wie war das beim sympathischen Hermann Maier und *Ski Racing 2005*? Bilden Sie sich anhand des Kurzinterviews einfach selbst Ihre Meinung. CHRISTIAN BIGGE

Vom Computerspiel aber auf eine Rennkarriere zu schließen, davon würde ich wirklich abraten.

PC ACTION Haben Sie Tipps parat für *Ski Racing 2005*-Spieler?
Maier: Klar. Nicht immer nur stur in der Abfahrtshocke bleiben. Manchmal ist man schneller, wenn man die Hocke auflöst und dafür direkter fährt.

PC ACTION Wie beeinflusst die Wahl der Ski die Geschwindigkeit? Gibt es Unterschiede bei den Marken?
Maier: Ich muss gestehen, dass ich immer nur mit Atomic fahre. Ich glaube aber nicht, dass ich mit anderen Marken schneller wäre.

PC ACTION Abschlussfrage: Kennen Sie Ihren realen Geschwindigkeitsrekord auf Skiern?
Ja. 183,76 Stundenkilometer in Wengen. Zum Glück gab's da keine Radarkontrollen der Polizei.

Ach, da bist du!

Promis, die als Testimonials Spieleboxen zieren, sind keine Seltenheit. Die teuer erkauften Konterfeis sollen für Presserummel sorgen und damit den Verkauf anheizen. Ob sich das rechnet, weiß niemand vorher ganz genau.



FUSSBALL-MANAGER 2005
Im Bereich der Sportspiele zieren inzwischen Dutzende von Stars die Cover. Bayern-Trainer Felix Magath musste für Electronic Arts auch öffentlich Auftritte absolvieren.





SKI RACING 2005 FEAT. HERMANN MAIER
Jowood verpflichtete zum Start seiner Alpin-Serie das österreichische Skiass. Herr Maier soll den Entwicklern angeblich ein paar Tipps gegeben haben.

DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS
Warum klein, wenn's auch groß geht? EA kaufte die Filmlizenz zur gesamten *Herr der Ringe*-Trilogie. Und darf deshalb auf den Spielboxen die Schauspieler abbilden.

INTERVIEW „DIE AUTHENTIZITÄT VERDANKEN WIR MAIER.“

Hat der „Herminator“ denn nun wirklich an *Ski Racing 2005* mitgewirkt? Und wenn ja, wobei und wie viel? Wir fragten nach bei Jowoods Marketing-Leiter Gerald Kossär.


»Bleigewichte am Schlips fördern Haltungsschäden.«


PC ACTION Wie ist der Kontakt zwischen Jowood und Hermann Maier eigentlich zustande gekommen?
Gerald Kossär: Nachdem feststand, dass wir ein Skiracing-Game entwickeln, stellte sich natürlich die Frage – wer soll aufs Cover? Schnell fiel die einstimmige Entscheidung zugunsten des „Herminators“. Er ist das perfekte Testimonial, ein international bekannter Star. Glücklicherweise entpuppte sich das Skiidol aus Österreich als Gamer, der schon sehnsüchtig auf ein Ski-Videogame wartete. Umso begeisterter war Hermann von der Idee, das Cover zu zieren und ein eigenes Skispiel mit dem Namen „Hermann Maier“ zu bekommen und es mitzugestalten.

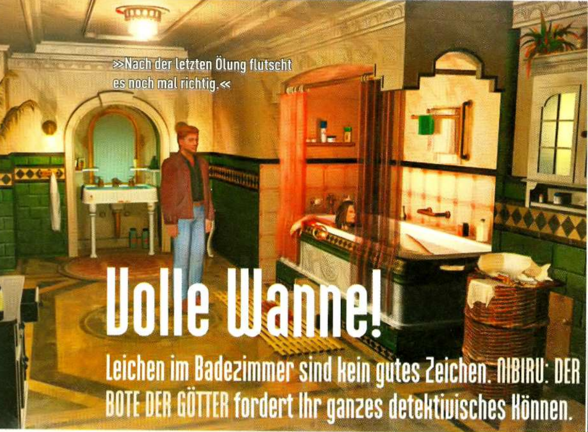
PC ACTION Wie bekommt man einen Star dazu, Testimonial für ein Computerspiel zu werden?
Gerald Kossär: Man bringt alle Kraft und Überzeugungsarbeit mit ein, überzeugt Sponsoren und Manager und demonstriert eine fantastische Beta-Version des Spiels. Der Rest ist dann unter Landsleuten eine Frage der Sensibilität und der offenen Umgangsweise.

PC ACTION Gibt es Bereiche des Titels, in die Maier seine Erfahrungen als Rennläufer eingebracht hat?
Gerald Kossär: Nach der großen Begeisterung der Skistars für *Ski Racing 2005* wird im nächsten Teil der Serie seine Erfahrung sicher noch größeren Einfluss auf die Entwicklung nehmen und es werden zahlreiche neue Ideen verwirklicht. Die Authentizität des Spiels verdanken wir allerdings schon beim Debüt der neuen Ski-Racing-Marke der beratenden Unterstützung durch Hermann Maier.

PC ACTION Es ist also eine weitere Kooperation zwischen Jowood und Hermann Maier geplant?
Gerald Kossär: Definitiv ja. Wie diese Kooperation und Zusammenarbeit im Detail aussehen wird, können wir zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht verraten.

PC ACTION Welche Veränderungen dürfen wir für *Ski Racing 2006* erwarten?
Gerald Kossär: Über alle Features, die den Titel weiter als Referenz im Genre positionieren und möglichst Top-Wertungen in den Medien erzielen, denken wir nach, wie zum Beispiel einen Karriere-Modus.

VORSCHAU


»Nach der letzten Ölung flutscht es noch mal richtig.«


»Das ist ja unterste Schublade!«

»Unangenehm: Schuppen vor den Augen.«

Volle Wanne!

Leichen im Badezimmer sind kein gutes Zeichen. NIBIRU: DER BOTE DER GÖTTER fordert Ihr ganzes detektivisches Können.

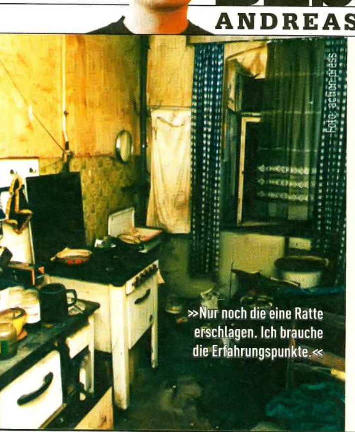
Adventure | Mit *Nibiru: Der Bote der Götter* steht am 15. März 2005 der Quasi-Nachfolger von *Black Mirror* in den Läden. Diesmal schickt Sie Entwickler Unknown Identity als Student Martin Holan nach Böhmen, wo ein geheimnisvoller Tunnel entdeckt wurde. Holans Date mit seiner Kontaktperson platzt und Ihr Protagonist findet die Schnalle in Uwe-Barschel-Pose tot in der Wanne. Sauerei, denn nun geht der Ärger richtig los. In gewohnter Abenteuer-Manier klicken Sie sich mit der Maus durch etwa 80 Landschaften, quatschen über 30 Personen an, kombinieren Gegenstände im Inventar. Die Schnüffelei gefällt einigen Leuten nicht. Es geschehen merkwürdige Dinge und Menschen verschwinden plötzlich. Ihre Nachforschungen führen Sie auf die Spur von Nazis, die Nibiru, dem angeblich zehnten Planet unseres Sonnensystems, auf der Spur waren ...

Nibiru erscheint im Verglich zu *Black Mirror* mit höherer Auflösung (1.024x768), für die Sprachausgabe verpflichtete Dtp die deutschen Synchronsprecher von Matt Damon und Kevin „King of Queens" James. Blöd: In unserer Vorschauversion schlug das *Runaway*-Syndrom zu: Einige Gegenstände konnten erst benutzt werden, wenn das Programm es vorsieht. Das sollte sich noch ändern. MARC BREHME

Info: www.nibiru-game.de

BESSERWISSER

ANDREAS BERTITS ÜBER SPIELSUCHTGEFAHR.


»Nur noch die eine Ratte erschlagen. Ich brauche die Erfahrungspunkte.«

Häng nicht dauernd ab!

Viele Spieler kennen mit Sicherheit eine solche Situation: Sie zocken ein geniales neues Spiel, das Sie komplett in die virtuelle Welt saugt. Weil sich Ihre Blase bis zum Bersten füllt, die bestellte Pizza erkaltet ist oder draußen die Vögel zwitschern, merken Sie plötzlich, dass Ihnen über Nacht die Freundin weggelaufen ist oder ein Wasserrohrbruch den Keller verwüstete. Kann passieren. Einmal ist keinmal. Aber als Dauerzustand? Im Fall von *World of Warcraft* mehr als gut möglich. Dieses Spiel macht so süchtig, dass es selbst abgestandene Redakteure wie Wollner und Iscitürk gefangen nimmt. Kollegen, die sonst nichts, absolut null, mit Online-Rollenspielen anfangen können und sich nun dabei ertappen, wie sie „nur" noch eine Stufe aufsteigen wollen, „nur" noch diese eine Mission erfüllen möchten, „nur" noch den nächsten Gegenstand für das Rüstungsset benötigen ... Kein anderes Spiel fesselt augenblicklich so nachhaltig vor den Monitor und bietet eine solche Langzeitmotivation. Gratulation an Blizzard! Mission erfüllt. Grund zum Jubeln. Ausschließlich? Ja, wenn Sie auch außerhalb von *WoW* Charakterstärke besitzen und daran denken, dass es da draußen auch ein „echtes" Leben gibt. Blöd ist nur, dass Sie mangelnde Stärke oft erst dann erkennen, wenn es fast zu spät ist. Die Spirale der Sucht: Sie kommunizieren ausschließlich noch über Chats, Ihr Müll führt ein Eigenleben, Ihr Hund hat gelernt, die Toilette zu bedienen, Ihr Chef stellt Gehaltszahlungen ein, Ihre Bank sperrt Konten, Sie nehmen sich das Leben. Seit vier Monaten Level 60, jetzt leider tot. Halleluja! Wir hoffen, Sie lesen diese Zeilen noch vor den ersten Spielstunden und wünschen Ihnen ein schönes Leben. Ein virtuelles natürlich, aber vor allem ein echtes.

Frau im Spiegel

In LULA 3D schlüpfen Sie in die Haut einer Erotikfilm-Produzentin.



»Beweis: Frauen gehen immer zu zweit aufs Klo.«

Action-Adventure | Helfen Sie der sexy Erotikfilm-Produzentin Lula, ihre drei gekidnappten Busenstars zu finden! So lautet die superspannende Story des 3D-Action-Adventures *Lula 3D* von CDV. Aus der Verfolgerperspektive scheuchen Sie die dralle Hauptdarstellerin durch über 20 Gebiete und reden mit mehr als 50 Personen. Dabei stehen diverse Outfits wie heiße Lederkluft oder knappe Bikinis zur Verfügung. Die „Bumping-Boobs-Technologie" soll im Frühjahr für realistische Animationen sorgen. Wir können es kaum noch erwarten. ANDREAS BERTITS

Info: www.lula3d.de

All-bumm!

In STAR WOLVES fechten Sie fetzige Kämpfe im Kosmos aus. Schick!



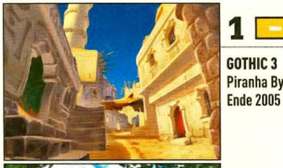
»„Da ist was explodiert." „Ja, das ist Kacke, große Kacke."«

Echtzeit-Strategie | Die meisten Weltraum-Strategiespiele haben für Sie zu dünne Hintergrundgeschichten? Die Personen sind zu steril? Dann merken Sie sich für den März *Star Wolves* von X-Bow vor. Sie steuern eine Gruppe von bis zu sechs harten Kopfgeldjägern durch ein feindliches Universum. Die Helden besitzen unterschiedliche Charakteristika und verbessern im Laufe des Spiels ihre Fähigkeiten. Prima? Im Test in der nächsten Ausgabe erfahren Sie mehr. ANDREAS BERTITS

Info: www.starwolves.de

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



1 – (1)
GOTHIC 3
Piranha Bytes, Ende 2005



2 – (2)
GTA SAN ANDREAS
Rockstar Games, 2. Quartal 2005

3 Λ (6)
THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION
Bethesda Softworks, Ende 2005



4 Λ (5)
F.E.A.R.
Monolith, 2005

5 V (4)
BATTLEFIELD 2
Dice, Juni 2005



6 Λ (8)
BROTHERS IN ARMS
Gearbox, 17. März 2005

7 V (3)
S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL
GSC Game World, 2005



8 V (7)
QUAKE 4
Raven Software, 2005

9 Λ (10)
DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL
id Software, 2005



10 Λ (11)
SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY
Ubisoft, 31. März 2005

11	V	(9)	**EARTH 2160** Reality Pump, 2. Quartal 2005
12	Λ	(13)	**PARIAH** Digital Extremes, 5. Mai 2005
13	V	(12)	**DUKE NUKEM FOREVER** 3D Realms, Winter 2666
14	–	(14)	**ACT OF WAR: DIRECT ACTION** Eugen Systems, 17. März 2005
15	Λ	(17)	**C&C: ALARMSTUFE ROT 3** EA LA, Anfang 2006
16	Λ	(NEU)	**HITMAN 4: BLOOD MONEY** IO Interactive, Frühjahr 2005
17	Λ	(18)	**ANNO 3** Sunflowers, Anfang 2006
18	V	(16)	**BOILING POINT** Deep Shadows, März 2005
19	V	(15)	**STRONGHOLD 2** Firefly Studios, April 2005
20	Λ	(NEU)	**SWAT 4** Irrational Games, April 2005

DU HAST GEWONNEN!

Welches unveröffentlichte Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten?



Klaus Dränle, München erhält ein Spiel **EMERGENCY 3**

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 26" und darauf folgend ein Leerzeichen und dem Spieletitel (Beispiel: pca 26 Gothic 3) an die 82098* (aus Deutschland), 9292** (aus der Schweiz) oder 0900 700 800*** (aus Österreich).

Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC ACTION Kennwort: „Haben will" • Dr.-Mack-Straße 77 90762 Fürth oder per E-Mail an habenwill@pcaction.de.

* € 0,49 EUR/SMS (Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone € 0,12, Zusatzentgelt Magazin € 0,37); ** sfr 0,70/SMS; *** € 0,50/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

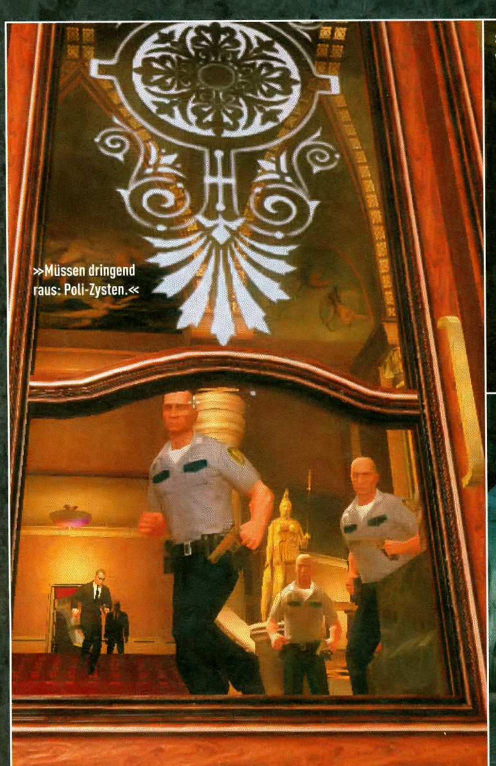


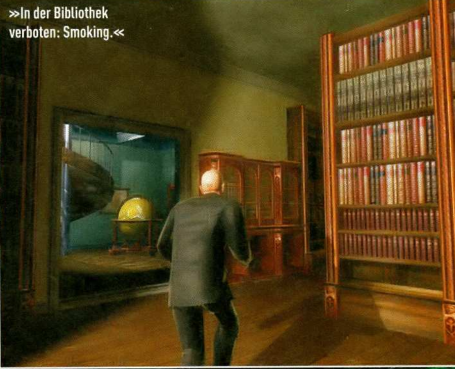
- Über 30 Waffen
- Interaktive Spielwelt
- Innen- und Außenlevels
- Viele neue Bewegungen
- Hinterhältige Eliminierungsmethoden
- Stimmiges Bezahlungssystem
- Neuartige Inkognito-Anzeige

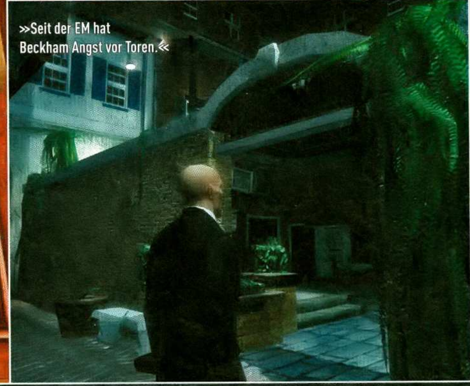
»Nicht nur auf dem Kopf: licht.«

Hoffentlich gut entsichert

Hauptsache tot. Der Kopfgeldjäger mit dem seltsamen Namen 47 bringt seine Opfer mit modernen Waffen oder auf ebenso elegante wie einfallsreiche Weise ums Leben. Wir präsentieren exklusiv neue Fakten zu HITMAN: BLOOD MONEY.


»Müssen dringend raus: Poli-Zysten.«


»In der Bibliothek verboten: Smoking.«


»Seit der EM hat Beckham Angst vor Toren.«

Er schleicht über Dächer, verkleidet sich als Kellner und bringt seine virtuellen Opfer besonders makaber um die Ecke. Agent 47, Hauptfigur der *Hitman*-Serie, ist ein Kopfgeldjäger, wie er im Buche steht. Unauffällig und äußerst effektiv. Wenn Sie die drei Vorgänger kennen, ahnen Sie, was auf Sie zukommt. Sie schlüpfen in die Haut der Killermaschine und töten auf Befehl. Im vierten Teil gerät die Mordagentur von Mister 47 in Bedrängnis, denn ein mysteriöses Konkurrenzunternehmen eliminiert die Kollegen im Schnellverfahren. Hals über Kopf reist 47 nach Amerika und bereitet einen Gegenschlag vor. Neben zahlreichen Ahnungslosen bleiben bei dem gefährlichen Unterfangen auch Mitleid und moralische Werte auf der Strecke. Doch das kratzt uns herzlich wenig. Sie etwa?

EINER MUSS IMMER DRAN GLAUBEN

Agent 47 ist kein normaler Mensch, sondern ein Klon. Sein Schöpfer, Dr. Ortmeyer, bemerkt früh, dass der neue Schützling besonders talentiert ist und schickt ihn in ein militärisches Trainingslager. Danach bringt er den gestählten Kerl in Kontakt mit der International Contract Agency, einer gnadenlosen Profikiller-Bande. Hier führt der neue Mordspezialist skrupellos Aufträge aus, die Sie in den ersten drei Teilen nachspielen. Das Spielprinzip ist bei allen *Hitman*-Titeln gleich. Sie bekommen Informationen über eine oder mehrere Zielpersonen, die es zu beseitigen gilt. Ferner erhalten Sie einige Fakten über das Szenario, in dem sich die Typen aufhalten. Dann geht die Meuchelei schon los. Als Beispiel nehmen wir den Opera-House-Level. Wie der Name schon sagt, spielt die Mission in einem feinen Gesangshaus. Genauer: in der anrüchigen Pariser L'Opera D'Orleans. Hitman hat die Anweisung, einen bekannten Sänger und dessen Kumpel ruhig zu stellen. Die beiden gehören zu den Drahtziehern eines osteuropäischen Rings für Kinderprostitution. Das Duo hat es also – wie immer – nicht besser verdient. Am Einsatzort angekommen, verschaffen Sie sich einen Überblick. Wo gibt es Eingänge? Gibt's Fenster in Parterre? Kann ich über das Dach in das Gebäude gelangen? Und siehe da: Mit routiniertem Blick erspähen Sie etliche Handwerker, die mit Renovierungsarbeiten beschäftigt sind. Außerdem wartet eine Touristengruppe auf eine Führung durch die historischen Gemäuer. Da die meisten Arbeiter eh gern Pausen machen, fällt einer mehr oder weniger gar nicht auf. Kurzerhand verwickeln Sie einen der Malocher ins Gespräch und locken ihn von der Truppe weg. Kaum sind Sie aus dem Sichtfeld der anderen, drehen Sie dem Ahnungslosen den digitalen Stiernacken um. Das geht flott und macht keine Flecken. Uhhh! Die Klamotten des Verschiedenen passen wie angegossen. Mit der neuen Garderobe schlendern Sie unbemerkt in die Oper. Das gesuchte Goldkehlchen steht auf der Bühne und probt Puccinis *Tosca*. Mit geübten Griffen befestigen Sie den Schalldämpfer an der Wumme und zielen. Sekundenbruchteile später bleibt dem Herrn das Wort im Halse stecken – Ihr Projektil ebenfalls. Ein Missionsziel weniger. Doch wo ist der andere Fuzzi? Und wie kommt Hitman un-

»Besonders gut beschützt: Kronleuchterzeugen.«

Die dümmsten Mordinstrumente

Manchmal schlüpft der Tod in ein merkwürdiges Gewand. Wir zeigen Ihnen, wie gefährlich Alltagsgegenstände sein können.



Lava-Lampe:
Einem jungen Mann aus Washington dauerte es zu lange, bis sein Lämpchen warm wurde. Deshalb packte er es auf den Gasherd und zündete die Flamme. Die heftige Explosion beförderte den Trottel ins Jenseits.



Plastiktüte:
Ein Farmer aus São Paulo (Brasilien) wollte seinen Bienenstock ausräuchern. Zum Schutz vor Qualm und Stacheln setzte er sich eine Platiktüte auf. Dumm, dass er die Luftlöcher vergaß und erstickte.



Feuerzeug:
Beim Reinigen eines Öltanks war ein Brasilianer zu spät dran und es wurde bereits dunkel. Um zu sehen, ob der Tank sauber war, zündete er sein Feuerzeug an. Er flog mitsamt Container in die Luft.

behelligt wieder nach draußen? Schließlich blieb die Tat dem Rest der Belegschaft nicht verborgen. Fragen über Fragen.

KLEINE BASTELSTUNDE

Während im zweiten Teil die spielerische Freiheit stark unter den kleinen Levels litt, fällt *Blood Money* wieder wesentlich umfangreicher aus. Das behaupten zumindest die dänischen Entwickler IO Interactive. Genau wie bei Dolph Lundgren ist bei *Blood Money* alles ein bisschen größer. So kann sich Hitman zum Beispiel aus einem Fundus von über 30 Waffen bedienen. Die Spannbreite geht dabei von fiesen Nahkampf-Teilen über Automatik-Wummen bis hin zur Scharfschützenausrüstung. Der Clou und absolut neu: Für die Mordwerkzeuge existieren diverse Umbauten, sodass der Spieler sie auf individuelle Bedürfnisse abstimmen kann. Insgesamt gibt es satte 50 Modifikationen. Das ist genug, um Ihren gemeinen Fantasien freien Lauf zu lassen. Wem das nicht reicht, der schnappt sich eine ferngesteuerte Bombe und schickt die Feinde aus der Distanz ins Jenseits. Wenn das nicht fetzig ist!

WIRF'S WEG

Auch motorisch hat unser Held gewaltig zugelegt. Mit geschmeidigen Sätzen überquert Hitman schmale Abgründe und Simse. Seine Höhenangst hat er ebenfalls überwunden, denn 47 kann jetzt auch Leitern und Wasserrohre hochklettern oder



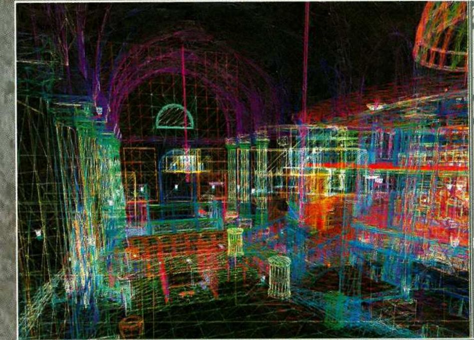


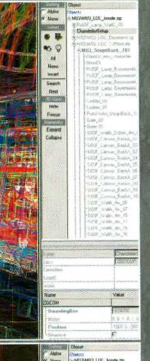


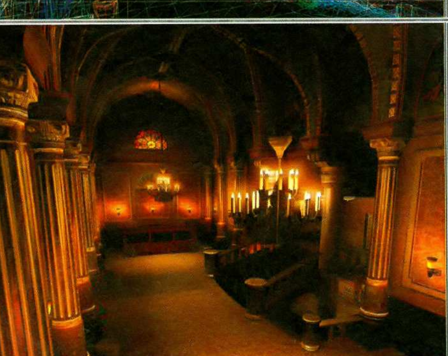
Zieh 'ne Linie!

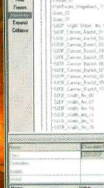
Dass der jüngste Teil der *Hitman*-Reihe spektakulär aussieht, erkennen Sie selbst. Warum das so ist und welche Technik-Leckerli die Grafik-Engine bereithält, verraten wir Ihnen natürlich auch.

Entwickler IO Interactive spendiert *Hitman* eine aufgebohrte Grafik-Engine, die neben Pixel Shadern in der Version 1.0 (DX8) und 2.0 (DX9) auch das brandneue Shader-Modell 3.0 (DX9C) unterstützt. Bisher berechnen nur Karten der Geforce-6-Reihe die 3.0er Shader – Ati zieht mit der nächsten Chipgeneration nach. So verziert die Engine Levelwände mit aufwendigem Parallax-Mapping. Diese weiterentwickelte Form von Bump-Maps lässt Oberflächen plastischer wirken – man erkennt selbst feine Vertiefungen. Für Figuren verlassen sich die Programmierkünstler auf Normal-Maps, die schon bei *Far Cry* und *Half-Life 2* für unglaublich detaillierte Spieler-Modelle gesorgt haben. Ein besonderes Kompressionsverfahren schont dabei den Grafikspeicher. Damit nicht genug: Specular-Maps sorgen für Glanzpunkte, Diffuse-Maps zerstreuen das einfallende Licht und die neuen Transistancy-Maps lassen beispielsweise Ohren bei Lichteinfall leicht transparent und damit besonders glaubhaft aussehen. Wie eine Spielfigur entsteht, sehen Sie in dem Bild unten.











Drahtgittermodell: Die Figuren bestehen lediglich aus 2.500 Polygonen.

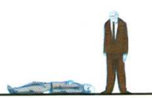
So sieht der gerenderte Engel kantig und detailarm aus.

Normal-Maps ergänzen Details, Specular-Maps fügen Glanzpunkte hinzu.

Das texturierte Modell mit Diffuse-Maps, die einfallendes Licht zerstreuen.

Shadow-Maps lassen die Figur sogar auf sich selbst einen Schatten werfen.

durch offene Fenster steigen. Das eröffnet dem Zocker einen neuen Horizont und schränkt die Taktik weniger ein. Damit das Spektakel durch Hitmans neue Fähigkeiten nicht zum Kinderspiel verkommt, erwarten den Spieler auch neue Tücken. So haben zum Beispiel die Widersacher ordentlich am Hirnschmalz-Topf genascht. Während das Wachpersonal in den Vorgängertiteln gern mal eine Leiche am Boden übersah, wird es nun bei fast jeder versiebten Kleinigkeit kritisch. Wenn Sie beispielsweise einem Gegner die virtuelle Kehle aufgeschlitzt haben, genügt es nicht, die Überreste in einer dunklen Ecke zu entsorgen. Nein, bei *Blood Money* beseitigen Sie besser auch etwaige Blutlachen. Die cleveren Aufseher erspähen den roten Pixelsaft nämlich sofort und folgen der Spur. Entdecken sie einen leblosen Körper, schlagen sie Alarm. Schwups, schon ist es vorbei mit der seligen Schleicherei. Bei *Blood Money* gibt es nämlich erstmals in der Serie die „Inkognito"-Anzeige. Den Namen haben wir dem Ding verpasst, denn momentan gibt es noch keine Übersetzung vonseiten der Hersteller. Im Englischen heißt es „Notoriety System". Das ominöse Teil gibt an, wie sehr Sie in dem aktuellen Level auffallen. Bei einem geringen Inkognito-Wert machen sich die Wachen nichts aus Ihnen und Sie dürfen sich nahezu frei bewegen. Ist die Anzeige voll, flippen die Häscher bei einer herumliegenden Leiche, ja so-







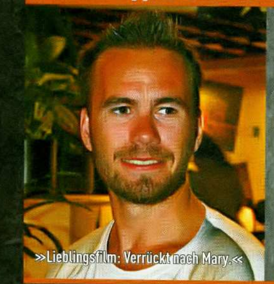




»Gute Nacht, John-Boy.«

INTERVIEW

„ICH LASSE DIE MORDE GERN WIE EINEN


»Lieblingsfilm: Verrückt nach Mary.«

Für einen *Hitman*-Plausch nehmen sich die dänischen Entwickler gerne Zeit. Wir hatten die Ehre, IOs Projektleiter Rasmus Højengaard vors Mikro zu bekommen.

PC ACTION Auf welche Weise bringst Du die Feinde am liebsten um die Ecke?
Rasmus Højengaard: Ich lasse die Morde gerne wie einen Unfall aussehen. Das ist zwar nicht die leichteste Variante, macht aber unglaublich viel Spaß. Dafür muss man die Umgebung genau im Auge behalten und das Attentat exakt planen. Ein Fenster ist immer eine gute Möglichkeit.

PC ACTION Wie viele Levels gibt es in *Blood Money*?
Rasmus Højengaard: Das Spiel umfasst zwölf Levels, die durch eine knallharte Hintergrundgeschichte zusammengeführt werden.

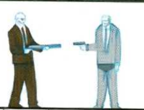
PC ACTION Wie sieht es mit einem Mehrspieler-Modus aus?
Rasmus Højengaard: Auf einen Mehrspieler-Modus haben wir verzichtet. Wir verraten Euren Lesern aber, dass wir einen Spezial-Modus planen. Mehr dazu in naher Zukunft.

PC ACTION Wie sieht es mit den Gebäuden aus, in denen Hitman sein Unwesen treibt?
Rasmus Højengaard: Die Spielszenarien sind reale Schauplätze. Hitman ist nach wie vor ein Globetrotter. So spielen diesmal einige Missionen in Amerika, zum Beispiel in Las Vegas. Wir bieten dem Spieler eine große Spannbreite von Umgebungen. Sie reichen von schmuddelig bis luxuriös. Das macht *Blood Money* ungeheuer abwechslungsreich.

gar bereits bei einem verdächtigen Geräusch aus und fordern umgehend Verstärkung an. So erleben Sie hier komplette moralische Verkommenheit: Agent 47 packt sich flachgelegte Feinde und schleift sie wie Säcke hinter sich her. Ist ein passender Ort – etwa Müllcontainer oder Gully – gefunden, schmeißt er sie einfach rein. Klappe zu, Affe tot.

MORD MIT STIL

Mit den bösen Buben lässt sich aber noch mehr anstellen. Mit einer blitzschnellen Bewegung krallt sich Agent 47 einen Feind und benutzt ihn als einen lebenden Schutzschild. Ist er in gnädiger Stimmung, lässt er die Wachen leben und lockt sie mit einem Wurfgeschoss in die falsche Richtung. Sam Fisher lässt grüßen. Geiz ist geil und Munitionsparen angesagt. Das funktioniert auch so: an Gauner heranschleichen und sie kurzerhand von Mauervorsprüngen oder aus dem Fenster schubsen. Und tschüs! Aber jetzt kommt der Knaller: Für elegante Manöver bekommen Sie digitales Bares. Was unter elegant zu verstehen ist? Im *Hitman*-Universum bedeutet es, möglichst keine Unschuldigen zu plätten und die Opfer vornehm und mit guten Manieren aus dem Weg zu räumen. Wir erinnern uns: Im ersten Teil gibt es auch ein Zahlungssystem, das aber durch Ungereimtheiten zu einer Farce mutiert. So besitzen Sie bereits nach ein paar geglückten Missionen so viel Knete, dass Sie den ganzen Waffenladen leer kaufen können. Diesen






»Schon wieder einer beim PC ACTION-Lesen eingeschlafen.«

UNFALL AUSSEHEN."

PC ACTION Wie lange dauert es, *Hitman: Blood Money* durchzuspielen?
Rasmus Højengaard: Wir peilen zehn bis zwölf Stunden an. Der Wiederspielwert ist uns aber besonders wichtig! Wir haben noch einige Überraschungen parat!

PC ACTION Warum ist Agent 47 ein Skinhead?
Rasmus Højengaard: Nur Hitman selbst weiß, warum er diese „Frisur" trägt. Vielleicht weil er keine DNS-Spuren hinterlassen will.

PC ACTION Übernimmt man auch die Rolle anderer Charaktere?
Rasmus Højengaard: Nein, ihr spielt ausschließlich Agent 47. Aber es sei verraten, dass ihr bei *Blood Money* einige alte Bekannte wiederseht.

PC ACTION Gibt es einen Unterschied zwischen der PC- und der Konsolen-Version?
Rasmus Højengaard: Wir programmieren *Hitman: Blood Money* extra für den PC. Die bewährte *Glacier*-Engine haben wir gewaltig aufgebohrt. Aber auch die PS2- und Xbox-Version müssen sich keinesfalls verstecken.

PC ACTION Bei *Half-Life 2* ist die Zockergemeinde von der Physik-Engine begeistert. Was ist es mit *Hitmans* Physik?
Rasmus Højengaard: Wir arbeiten mit einer eigenen Physik-Engine. Wusstet Ihr, dass wir mit *Hitman* die ersten waren, die ein Ragdoll-System verwendeten? Wir haben einige physikalische Elemente hinzugefügt, aber nur da, wo sie spielerisch von Nutzen sind.

PC ACTION In *Contracts* durchlebte 47 seinen persönlichen Albtraum. Das Spiel war sehr dunkel und beklemmend. Wie sieht es mit *Blood Money* aus?
Unser neuer Titel hat natürlich wieder ein düsteres Flair. Wir haben aber auch ein wenig schwarzen Humor eingebaut. Insgesamt ist die Spielewelt nicht mehr ganz so dunkel wie im Vorgänger.

Fehler merzte man für *Blood Money* aus. Hier bekommen Sie gerade einmal so viel Zaster auf die Kralle, dass Sie sich besser genau überlegen, was Sie damit anstellen. Kaufen Sie sich lieber einen Schalldämpfer oder gleich eine neue Knarre? Vielleicht bestechen Sie auch die Polizei, damit Ihre teuflischen Vergehen nicht auffliegen? Wir sind sicher: Sie werden das schon regeln. Ach ja, IO Interaktive hat noch einen weiteren Fehler vermieden. Die dänischen Macher optimierten den Vorgänger *Hitman: Contracts* für die in die Jahre gekommene Playstation 2. Dadurch musste sich die PC-Gemeinde mit einer mittelmäßigen Konsolenkonvertierung abgeben. Bei *Hitman: Blood Money* soll die aufgepeppte Glacier-Engine hingegen ordentlich die Muskeln spielen lassen und die Möglichkeiten eines modernen PCs voll ausschöpfen. Das glauben wir aber erst wirklich, wenn wir es live und in Farbe ausgiebig geprüft haben. Nähere Informationen zum Thema Technik entnehmen Sie bitte dem Extrakasten „Zieh 'ne Linie". Danke für die Aufmerksamkeit. RALPH WOLLNER

HITMAN: BLOOD MONEY

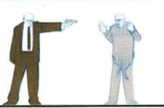
GENRE:	Action-Adventure
ENTWICKLER:	IO Interactive
FERTIG ZU:	80 %
ERSCHEINT:	Irgendwann 2005
VERGLEICHBAR:	Thief 3, Hitman 3
INTERNET:	www.hitmanbloodmoney.com

KOMMENTAR

RALPH WOLLNER



Da geht ja fett was ab! *Hitman 4* kommt grafisch opulent und mit neuen Spiel-Elementen daher. Mir haben bereits die Vorgänger gut gefallen, *Contracts* fiel aber ab. Dank der Optimierung für den PC steigert sich meine Vorfreude deshalb. Außerdem bereitet es mir höllischen Spaß, meiner dunklen Seite freien Lauf zu lassen und Feinde auf die abstruseste Weise in die ewigen Jagdgründe zu schicken. So, und jetzt schnappe ich mir ein paar Schalen und fülle sie mit vergiftetem Champagner. Dann gebe ich in der Chefredaktion mal einen aus. Die werden Augen machen ...











»Astronautentraining: In der Schwerelosigkeit Tomatensaft trinken.«

- Grusel-Shooter der *NOLF*-Entwickler
- 6 Mehrspieler-Modi
- 9 Waffen
- Nahkampfangriffe
- DirectX-9-Unterstützung
- Neu entwickelte Grafik-Engine
- Es gibt Trefferzonen

AUF DVD
NUR AUF AB-18-EDITION!
VIDEO

Fürchte dich, Wicht!

Ein kleines Mädchen mischt eine Spezialeinheit der Polizei auf. Gruseliger als in jedem Horrorfilm. Mit diesem Szenario schockten uns die ersten Bilder von F.E.A.R. Doch das war erst der Anfang.

Plötzlich verschwinden vor Ihren Augen die Farben aus der Fabrikhalle. Die Welt taucht in kaltes Grau. Sie bewegen sich wie in einer zähen Flüssigkeit. Verzerrt dringen Stimmen an Ihre Ohren: „Wir haben einen Mann verloren!" – „Achtung, Granate!" Als Sie zu Boden gehen, verlässt der Gegner seinen Fensterplatz und schießt. Wie im Kinofilm *Matrix* teilen Kugeln die Luft. Die Runde geht an das andere Team. Dieses Zeitlupen-Extra funktioniert echt grandios. Sogar im Mehrspieler-Modus. Moment: Mehrspieler-Modus? Ja, Sie haben richtig gelesen. Monolith setzt in *F.E.A.R.* nicht wie angenommen nur auf Solo-Abenteuer.

ABGEKARTETES SPIEL

In Paris bekamen wir die Möglichkeit, im Netzwerk zwei Karten ausgiebig Probe zu spielen. Bei dm_docks handelt es sich um eine Lagerhalle mit Hof und dm_construction spielt in einem kahlen Rohbau. Beide Karten vermittelten einen durchdachten Eindruck. Mit vielen Winkeln, versteckten Raketenwerfern und Erste-Hilfe-Kästen. Besonders fein: Sie dürfen sich aussuchen, mit welcher Waffe Sie nach dem Ableben ins Spiel zurückkehren. Sehr zu empfehlen ist die Nailgun: Ein Schießeisen, das die Kontrahenten mit feinen Metallstiften an die Wände tackert. Doch auch das Plasmagewehr oder die Schrotflinte sind nicht zu verachten. Mehr als drei Waffen plus Granaten können Sie allerdings nicht gleichzeitig tragen. Doch dafür gibt es ja die Nahkampfattacken. „Du kannst Sprungtritte machen, Rutschangriffe, Drehtritte oder aus der geduckten Haltung agieren", erklärt Kevin Stephens von Monolith. Außerdem gibt es bestimmte Tastenkombinationen. Zum Beispiel machst du einen Scherentritt, wenn du vorwärts gehst, springst und den Nahkampfknopf drückst."

GEHEIMNIS GELÜFTET

Sechs Mehrspieler-Modi existieren für *F.E.A.R.*: Elimination, Deathmatch und Slomo-Deathmatch – jeweils auch in der Teamvariante. Bei Slomo-Deathmatch aktivieren Sie ähnlich wie bei *Max Payne* eine Zeitlupe. „Ein Teammitglied sammelt das Extra ein, daraufhin beginnt sich ein Energiebalken zu füllen", verrät Stephens. „Sobald er die volle Kapazität erreicht, kann das Teammitglied die Zeitlupe aktiveren. Daraufhin verlangsamt das Spiel die Gegner und das eigene Team. Bei den Gegnern ist der Effekt aber weitaus stärker. Damit besitzt man einen taktischen Vorteil: Man kann schneller zielen, sich schneller bewegen." Das klingt nicht nur gut, sondern sieht in der Tat auch so aus. JOACHIM HESSE

»Tragisch: Stuhlgang führte zum Tod.«

»Im Traum geht Jürgen Hingsen seine Fehlstarts in Seoul immer und immer wieder durch.«

»Als das Bier ausging, drehten die Bauarbeiter durch.«

INTERVIEW

„IHR NAME IST ALMA."



»Don King: Haare nicht im Bild.«

In Paris trafen wir Kevin Stephens, den Technischen Direktor bei Monolith. Wir quetschten für Sie alles aus dem schüchternen Amerikaner heraus, was es momentan zu *F.E.A.R.* zu sagen gibt.

PC ACTION Im Spiel taucht ein kleines Mädchen auf, das eine ganze Polizeieinheit um die Ecke bringt. Um mit Madonna zu sprechen: Who's that girl? – Wer ist dieses Mädchen? Kannst du einen Hinweis geben?
Kevin Stephens (lacht): Ihr Name ist Alma.

PC ACTION Okay. Das ist natürlich ein großer Hinweis.
Kevin Stephens: Mehr darf ich nicht verraten. Das ist ein wichtiger Punkt der Story, den jeder besser selbst herausfinden sollte.

PC ACTION Wie heißt der Spieler?
Kevin Stephens: Der hat keinen Namen. Wenn du zum Beispiel im Spiel mit „Hey Joe" angesprochen würdest und nicht so heißt, reißt dich das aus der Spielerfahrung heraus. Sobald du *F.E.A.R.* gestartet hast, wollen wir nicht, dass so etwas passiert. Wir möchten, dass du denkst, du selbst bist im Spiel. Du siehst an dir herab und kannst deine Füße sehen. Wenn du dich in einem Spiegel siehst, siehst du immer nur den Helm, aber kein Gesicht. Du kannst also jederzeit glauben, dass du es bist. Das macht es spannender.

PC ACTION Was unterscheidet *F.E.A.R.* von Spielen wie *Doom 3* oder *SWAT*?
Kevin Stephens: In einem Spiel wie *Doom* kämpft man gegen Monster. In *F.E.A.R.* nicht. Die Umgebung ist zeitgenössisch, vielleicht ein wenig futuristisch, aber irdisch, nicht auf dem Mars. *SWAT* hingegen ist taktischer, da man seine Teammitglieder steuert, ihnen Aufgaben gibt. *F.E.A.R.* ist in der Mitte: Man taktiert nicht – es ist ein Shooter wie *Doom* und es spielt wie *SWAT* vor einem ernsten Hintergrund. Es ist näher bei *SWAT* als bei *Doom*.

PC ACTION Auf einem Bild sind Autos zu sehen. Darf der Spieler damit fahren?
Kevin Stephens: Wir haben uns noch nicht entschieden, was wir genau mit den Fahrzeugen anstellen.

PC ACTION In *F.E.A.R.* fließt viel virtuelles Blut. Das sieht der deutsche Jugendschutz nicht gern. Ändert ihr das Spiel deshalb?
Kevin Stephens: Ja, wir müssen definitiv den Inhalt an die Besonderheiten der jeweiligen Region anpassen, in der wir das Spiel verkaufen. Und ja, wir wollen das Spiel definitiv auch in Deutschland verkaufen.

PC ACTION Du bist ein Mann der Technik, deshalb zum Abschluss eine technische Frage. Nutzt ihr für die Grafik wie *NOLF* eine Lithtech-Engine oder habt ihr etwas Neues entwickelt?
Kevin Stephens: Renderer, Physik und Optik haben wir von null neu aufgebaut. Natürlich nutzen wir auch einige Tools, die wir schon in *NOLF* oder *Shogo* verwendet haben. Doch wir haben sie inzwischen erweitert. Technisch gibt es somit zwar eine Verwandschaft zur Lithtech-Engine, aber viele definieren Grafik-Engine über den Renderer und der ist, wie gesagt, völlig neu.

F.E.A.R.

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Monolith/Vivendi Universal
FERTIG ZU:	80 %
ERSCHEINT:	2. Quartal 2005
VERGLEICHBAR:	Max Payne 2, Far Cry
INTERNET:	www.lith.com

KOMMENTAR



JOACHIM HESSE

Für Horror-Fans ist *F.E.A.R.* die Spielehoffnung 2005. Ein wenig Grusel, eine große Portion Blut und viel Action: Alles scheint zu stimmen. Fehlt im Grunde nur noch ein Mehrspieler-Modus. Von wegen! Denn den kündigte Monolith jetzt in meinem Beisein tatsächlich auch noch an. Sogar inklusive des feinen Zeitlupen-Elements. Ich bin baff. Bevor ich es selbst ausprobiert habe, hätte ich nicht gedacht, dass das möglich wäre. Ja, die Macher von *No One Lives Forever*, *Aliens vs. Predator 2* und *Tron 2.0* wissen eben, wie man Spieler glücklich macht. Die USK allerdings weniger. Die wollte unser Video, das wir für Sie in Paris gedreht haben, nicht für die Kiosk-Ausgabe freigeben. Deshalb sehen es nur Abonnenten der Ab-18-Edition der PC ACTION. Hoffentlich hat das Spiel selbst mehr Glück (siehe Seite 19).

»Agentin Skully verbarg bei Fotoshootings immer ihre Nippelpiercings.«

AUF DVD
VIDEO

Dein Reich gehe!

Das verrückteste Rollenspiel des Jahres: In FREEDOM FORCE VS. THE 3RD REICH knacken Sie Rätsel-Nüsse und geben Nazis im Sekundentakt ordentlich auf den Sack.

Kennen Sie *Freedom Force* noch? Das war eines der abgedrehtesten Action-Rollenspiele, die je das Licht der Welt erblickten. Als Superheld Minute Man befreiten Sie mit Ihren Kollegen die Erde aus dem Klammergriff außerirdischer Invasoren. Das Besondere an dem Titel: Die ganze Schose war im Comic-Stil der 60er-Jahre gehalten und gleichzeitig eine herrlich bescheuerte Persiflage der Thematik. Jetzt endlich steht der neue Ableger in den Startlöchern. Dabei ist der Titel übrigens Programm: *Freedom Force vs. The 3rd Reich* steckt Sie erneut ins Superhelden-Kostüm und dieses Mal kriegen trottelige Nazis ordentlich aufs Maul. Dabei schauen Sie Ihrem Team aus erhöhter Verfolger-Perspektive über die Schulter und legen beim Abwatschen der Gegnerschar schon mal die gesamte Umgebung in Schutt und Asche. Sollte es unübersichtlich werden, drücken Sie die Leer-Taste, um die Action einzufrieren. Dann wählen Sie in Ruhe eine neue Taktik, Zaubersprüche und Super-Attacken aus. Grafisch kommt das Ganze zwar nicht superdetailliert rüber, aber dafür kommt auch betagtere Hardware damit klar. Schon mit einer 1-GHz-Kiste läuft alles prima.

ALTBEWÄHRT, ABER NOCH BESSER!

Fans des Vorgängers befürchteten ja, dass die Entwickler aufgrund finanzieller Überlegungen ein „populäreres" Design wählen und der abgedrehte Retro-Comic-Look durch eine angesagte Düster-Optik ersetzt wird. Aber die netten Jungs von Irrational Games blieben ihrer Linie treu. Da diesmal Zeitreisen ein Thema sind, trugen sie dem auch im Charakter-Design Rechnung. Die Genossen aus den verschiedenen Jahrzehnten pinselte man genau in dem Stil, wie Comic-Figuren in der jeweiligen Epoche eben aussahen. Ein cooles Detail von vielen. Spielerisch „verschlimmbesserte" man nichts. Die Benutzeroberfläche geht Fans sofort wieder in Fleisch und Blut über, Anfänger tun sich ebenfalls leicht. Der Mehrspieler-Teil ist erheblich aufgemotzt und liefert eine Fülle an Spielmodi und Konfiguriermöglichkeiten. Sogar den ohnehin schon umfangreichen Helden-Editor erweiterte man. Kurz: Wir freuen uns auf Superhelden-Schlachten. AHMET ISCITÜRK

FREEDOM FORCE 2

GENRE:	Action-Rollenspiel
ENTWICKLER:	Irrational Games
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	April 2005
VERGLEICHBAR:	Freedom Force, Summoner
INTERNET:	www.freedomfans.com

KOMMENTAR

AHMET ISCITÜRK



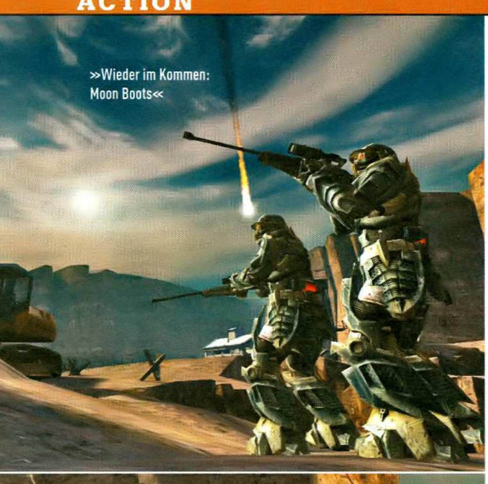
Der erste Teil der Serie sorgte bei den Amis für eine regelrechte Hysterie. Doch bei uns in Deutschland war der Erfolg nicht gar so groß. Lag es an der Comic-Thematik oder an der fehlenden Ernsthaftigkeit? In einschlägigen Rollenspieler-Foren behaupteten nicht wenige User, Rollenspiele seien eine ernste Sache. Niemand wolle ein Slapstick-Rollenspiel. Ich sehe das anders. Gerade weil *Freedom Force* so herrlich abgedreht ist, habe ich es geliebt. Und schon die Vorabversion des neuen Ablegers finde ich echt saugut. Allein ein Blick ins Menü lässt Kenner des Erstlings frohlocken. Endlich ein ordentlicher Mehrspieler-Modus, ein noch umfangreicherer Editor, unzählige Charaktere und wieder alles im kranken Comic-Look. Das wird was!



»Detlef „D!" Soost erfüllt sich mit dem Tanz auf dem Vulkan einen Kindheitstraum.«



»The Artist formerly known as Faschingsprinz wurde häufig Opfer jugendlicher Straßenbanden.«


»Wieder im Kommen: Moon Boots«

Wettgeschichten

Der futuristische Ego-Shooter BET ON SOLDIER ist nichts für Schlafmützen. Hier gilt das Motto: Wetten, dass Ihr Gegner früher draufgeht als Sie?

Wetten sind zurzeit ein heikles Thema. Doch in *Bet On Soldier* setzen Sie Ihr wohlverdientes Geld nicht auf Sieg oder Niederlage eines Fußballclubs, sondern auf Leben oder Tod Ihres digitalen Söldners. Was sich schräg anhört, könnte im Sommer dieses Jahres für eine frische Brise in der eingestaubten Ego-Shooter-Landschaft sorgen.


»Mit WLAN wäre das nicht passiert.«

DAS LASS' ICH MIR NICHT BIETEN!

Auch in der abgefahrenen Zukunftsvision von *Bet On Soldier* gilt: Geld regiert die Welt. Deshalb hat sich die überaus intelligente Menschheit entschlossen, sich gegenseitig zu verheizen, um an immer mehr Kröten zu kommen. Die Vereinigten Staaten von Westeuropa und die Russisch-mongolische Koalition hetzen die Soldaten in drei Szenarios aufeinander: in den Schützengräben Mitteleuropas, im frostigen Alaska und im sonnigen Kuba. Die Auseinandersetzung erinnert dabei sprichwörtlich an einen Wettkampf. Für jeden erledigten Feind kriegen virtuelle Söldner massig Kopfgeld. Und da Sie einen besonders erfahrenen Elitesoldaten mimen, haben Sie die Arschkarte. Den Gegnern winkt nämlich ein besonders hohes Preisgeld für Ihren Kopf. Wie man sich in solch einer prekären Situation fühlt, weiß in der Realität Osama Bin Laden ...


»Sollte jedes Erlebnisbad haben: Omaha Beach.«

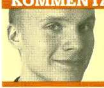
SCHILDBÜRGER

Die Aufträge in den zwölf Missionen sind nicht linear angelegt. Ihnen steht also frei, welche Aufgabe Sie auf den riesigen Schlachtfeldern zuerst erledigen wollen. Auch ungewohnt: Es gibt keine Medipacks, sondern nur Ladestationen, die Sie zusätzlich mit Munition und der überlebensnotwendigen Rüstung versorgen. Genau wie Ihre Gegner sichern Sie sich mit praktischen Schutzanzügen und Schilden vor feindlichen Projektilen. Zielen Sie beispielsweise auf den Kopf Ihres virtuellen Gegenübers, ballern Sie ihm erst den Helm weg, bevor Sie ihn gänzlich unschädlich machen. Dafür stehen stattliche 40 Waffen zur Verfügung. Da kommt beim Mehrspieler-Modus mit acht Karten garantiert nicht so schnell Langeweile auf. Die Gemeinde der Hobby-Programmierer haben die Pariser Entwickler natürlich nicht vergessen. Nach dem Verkaufsstart in wenigen Monaten will Kylotonn entsprechende Programme nachliefern, mit denen die Anhänger Mehrspielerkarten und Mods kreieren können. Das finden wir cool. LUKASZ CISZEWSKI

BET ON SOLDIER

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Kylotonn/Pointsoft
FERTIG ZU:	70%
ERSCHEINT:	Sommer 2005
VERGLEICHBAR:	Counter-Strike, UT 2004
INTERNET:	www.bos-game.com

KOMMENTAR


LUKASZ CISZEWSKI

Bet On Soldier ist – genau wie der Autor dieser Zeilen – nicht von schlechten Eltern. Die Vorabversion, die uns Roman Vincent, Chef von Kylotonn Entertainment, mitgebracht hat, überzeugte durch eine saubere und detaillierte Optik und massig Action auf dem Monitor. Dafür sorgt Kylotonns Eigengewächs, die Kt-Engine. Besonders verführerisch hört sich aber das riesige Waffenarsenal mit diversen Upgrades an. Rockt das Wett-System noch richtig, freuen wir uns auf ein gelungenes Action-Feuerwerk mit feiner Optik.



Rohrfahrt gewährt!

Aufgepasst! Vergangenen Monat stellten wir Ihnen weltexklusiv PANZER ELITE ACTION vor. Nun gibt's ordentlich Nachschlag.

»Von der Sonne verkohlt: Hannelore.«

- 3 Einzelspieler-Kampagnen
- 18 Missionen
- 15 Panzer
- Geplanter Mehrspieler-Modus mit bis zu 32 Spielern
- 7 Mehrspieler-Karten
- Eigene Grafik-Engine

INTERVIEW

„ES IST EINFACH EIN WAHNSINNSGEFÜHL!"

Bob Bates ist seit fast 20 Jahren im Geschäft, aber trotzdem nicht müde, uns und Ihnen sämtliche Details zu *Panzer Elite Action* zu verraten.

»Ist stolz auf seine Arbeit: Buchmacher.«

PC ACTION Wie wichtig ist es, als Team zu kämpfen und mit den Kameraden zu kommunizieren?
Bob Bates: Im Einzelspieler-Modus ist man der Kommandant eines Panzertrupps, dem man auch Befehle geben kann. Dies ermöglicht viele verschiedene taktische Möglichkeiten. Außerdem ist im Mehrspieler-Modus die Kommunikation das A und O. Ein kompletter Sprach-Chat ist ebenso integriert wie die Möglichkeit, Kommandos schriftlich zu geben. Das ist auch bitter nötig. Besonders dann, wenn man mit den schwächeren Sherman-Panzern einen Königstiger einkreisen will.

PC ACTION Wir lieben es, Bäume umzufahren und Gebäude zu zerstören. Kann man in der fertigen Version alles zerstören?
Bob Bates: Nahezu jedes Objekt ist zerstörbar, Bäume und Häuser gehören natürlich dazu. Es ist einfach ein Wahnsinnsgefühl, mit diesem mächtigen Panzer herumzufahren und alles in Stücke zu schießen. Allerdings gibt es auch unzerstörbare Hindernisse – wie logischerweise Panzersperren und Befestigungsanlagen. Und dann gibt es noch die große Ausnahme – Stalingrad: Dort ist alles bereits so zerbombt, dass ein Panzer einfach nicht NOCH mehr zerstören kann.

PC ACTION Gibt es Zwischensequenzen im Einzelspieler-Modus? Wenn ja – dürfen wir diese in Spielgrafik bestaunen?
Bob Bates: Wir haben versucht, die Zwischensequenzen auf ein Minimum zu beschränken, weil wir nicht wollen, dass diese den Spielfluss unterbrechen. Trotzdem benutzen wir verschiedene Zwischensequenzen, welche Spielgrafik benutzen.

PC ACTION Könnten Sie uns ein paar Details über die Hintergrundgeschichte verraten?
Bob Bates: Man begleitet drei verschiedene Kommandanten durch ihre Kampagnen und beobachtet, wie sie sich verändern und an ihren Aufgaben wachsen. Jeder zieht aus anderen Motiven und mit unterschiedlichen Vorstellungen in den Krieg, aber am Schluss ist jeder sehr, sehr persönlich betroffen.

Er ist eine Lichtgestalt. Ein echter Superstar. Ein Vordenker und Visionär. Er steht auf einer Stufe mit den Industriegrößen Sid Meier (*Pirates!*) und Richard Garriott (*Ultima*). Wir sprechen nicht von unserem unfehlbaren Chef. Wir meinen Bob Bates, Infocom-Urgestein und Gründer von Legend Entertainment (*Unreal 2*). Der Branchenveteran gewährte uns – und nur uns – eine Audienz und plauderte über sein neues schwergewichtiges Projekt: *Panzer Elite Action*.

INSPIRIER MICH!

„Wir betrieben intensive Recherche für *PEA* und ließen uns von vielen Dingen inspirieren, von Filmen, Büchern, historischen Museen, Memoiren und Internetseiten", verrät Bates. Um ein möglichst authentisches Szenario der Panzerschlachten des Zweiten Weltkriegs zu kreieren, schaute sich das 20-köpfige Entwicklerteam Anti-Kriegsfilme wie *Der Soldat James Ryan*, *Stalingrad*, *Enemy at the Gates*, Spielbergs Miniserie *Band of Brothers* und den Siebzigerjahre-Streifen *Kelly's Heroes* an. Hoffentlich haben die Jungs von der Glotzerei keine eckigen Augen bekommen. Damit die historischen Fakten stimmen, wälzten die Macher zusätzlich Hunderte Bücher, studierten Armee-Unterlagen und Fotografien und lasen Tagebücher von Panzerfahrern: „Wir haben unglaublich viele Memoiren gelesen, nicht nur jene der weltbekannten Generäle und Kommandanten, sondern auch von vielen Soldaten mit unteren Dienstgraden. Dadurch haben wir eine sehr genaue Vorstellung, wie diese Leute den Krieg erlebten", erläutert Bob Bates.

KEINE KOMPROMISSE

Bei den slowenischen Entwicklern gilt die strikte Devise: „Wenn Wirklichkeitsnähe keinen Spaß macht, scheiß drauf!" Aus dem Grund sind Sie an Ihren Tank gefesselt


»Selten: eineiige Baumdrillinge.«


»In Carls Dorff ist die Carmina Burana immer noch ein Hit.«



»Die Indianer haben den Mathepfahl schon aufgestellt.«


»Schlechte Kieferchirurgen sind Grobmotoriker.«

PANZER ELITE ACTION

GENRE: Action
ENTWICKLER: Zootfly/Jowood
FERTIG ZU: 65%
ERSCHEINT: 4. Quartal 2005
VERGLEICHBAR: Panzer Elite
INTERNET: www.games.zootfly.com

KOMMENTAR



LUKASZ CISZEWSKI

Ich habe es seit jeher geliebt, Dinge kaputtzumachen. Schon als kleiner Bengel habe ich im polnischen Sandkasten die Spielsachen von nervigen Nachbarskindern angezündet und die Reifen ihrer Dreiräder zerstochen. In *Panzer Elite Action* darf ich endlich meine Kindheitsbeschäftigung weiterführen und alles platt machen, was mir vors mächtige Eisenrohr kommt: störende Wälder, penetrante Städte oder feindliche Rüstungsanlagen. Vielen Tank dafür, Zootfly! Die schicke Grafik-Engine macht es möglich, dass meine virtuellen Amokfahrten auch imposant ausschauen und Einzelteile durch die Gegend fliegen. Besonders gespannt bin ich auf den Mehrspieler-Modus, dank dessen ich bei Netzwerkpartien und im Internet meinen Gegenspielern zeigen kann, wer der King ist. Ich kann mich bis zum Ende des Jahres kaum gedulden.

und können nicht aussteigen. Aber wer will schon den sicheren Panzer verlassen, wenn Gefahr droht, von mehreren Tonnen Stahl überrollt zu werden? „Dies ist in erster Linie ein Actionspiel und da wollen wir keinen Kompromiss eingehen", betont Bates. Und weil bei *Panzer Elite Action* der Spaß – bei allem Hang zum Realismus – an erster Stelle steht, verzichteten die Programmierer zugunsten spielerischer Komponenten auf historische Schlachtfelder. Die sind eh nur was für Korinthenkacker. Und die Optik? Die Grafik-Engine Xubl befriedigt sogar anspruchsvollste Zockeraugen mit schönen Waldlandschaften und verkohlten Stadtruinen. Na dann.

MOTIVATIONSSCHUB

Damit die Gemeinde den Einzelspieler-Modus öfter als nur einmal durchspielt, integrierte Zootfly mehrere Schwierigkeitsgrade. Sie dürfen nach einem erfolgreichen Einsatz die Mission unter härteren Bedingungen wiederholen. Dann stehen Ihnen weniger Ressourcen zur Verfügung oder Sie sehen sich mit einer weit höheren Zahl von Feinden konfrontiert. Ganz im Gegensatz zu den PC ACTION-Redakteuren erhalten Sie für Ihren unermüdlichen Fleiß sogar Belohnungen: etwa stärkere Panzer. Bob Bates fügt hinzu: „Und man darf nicht vergessen, dass es in jeder Mission verschiedene Wege zum Sieg gibt – und der Spieler so in Versuchung gerät, verschiedene Taktiken miteinander zu vergleichen und diese anschließend zu optimieren." Reichlich Gelegenheit also, sich die Zeit kreativ zu vertreiben.

GESCHICHTENERZÄHLER

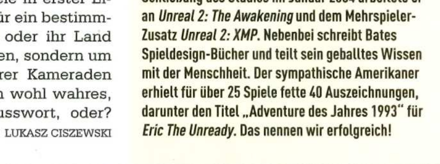
Panzer Elite Action will den Spieler nicht mit trockenen Fakten langweilen. Die Geschehnisse kennt – hoffentlich! – sowieso jeder aus dem Geschichtsunterricht. Außer Ralph Wollner. Der war nie in der Schule. Sie erleben den virtuellen Weltkrieg aus deutscher, amerikanischer und russischer Sicht. Und: Sie sind der große Boss, erteilen Ihren Untergebenen die entscheidenden Befehle, um beispielsweise den Feind über die Flanken, aus dem Hinterhalt oder frontal attackieren zu lassen. Im Laufe der 18-teiligen Einzelspieler-Kampagne entsteht auch eine enge Beziehung zu Ihren Kameraden. Die Rahmenhandlung konzentriert sich dabei auf die kleinen, persönlichen Erlebnisse Ihres Panzer fahrenden Alter Egos. Bob Bates ganz melancholisch: „Einerseits verstärken sich Atmosphäre und Bindung zu den Kameraden, andererseits bekommt man ein gutes Gespür dafür, dass viele in erster Linie gar nicht für ein bestimmtes Kriegsziel oder ihr Land gekämpft haben, sondern um das Leben ihrer Kameraden zu retten." Ein wohl wahres, schönes Schlusswort, oder?

LUKASZ CISZEWSKI

Die Legende

Sie kennen Bob Bates nicht? Dann wird es aber allerhöchste Zeit!

Bob Bates startete seine Karriere 1986 bei Infocom. Daraus gingen Klassiker wie das Text-Adventure *Per Anhalter durch die Galaxis* und *Arthur: The Quest for Excalibur* hervor. Ende der Achtzigerjahre gründete er die Spieleschmiede Legend Entertainment, war Firmenchef, Produzent und Spieledesigner in Personalunion. Auf sein Konto gehen unter anderem die Ego-Shooter-Perle *Wheel of Time* (Cover oben rechts) und eine Erweiterung zu *Unreal*. Bis zur Schließung des Studios im Januar 2004 arbeitete er an *Unreal 2: The Awakening* und dem Mehrspieler-Zusatz *Unreal 2: XMP*. Nebenbei schreibt Bates Spieldesign-Bücher und teilt sein geballtes Wissen mit der Menschheit. Der sympathische Amerikaner erhielt für über 25 Spiele fette 40 Auszeichnungen, darunter den Titel „Adventure des Jahres 1993" für *Eric The Unready*. Das nennen wir erfolgreich!



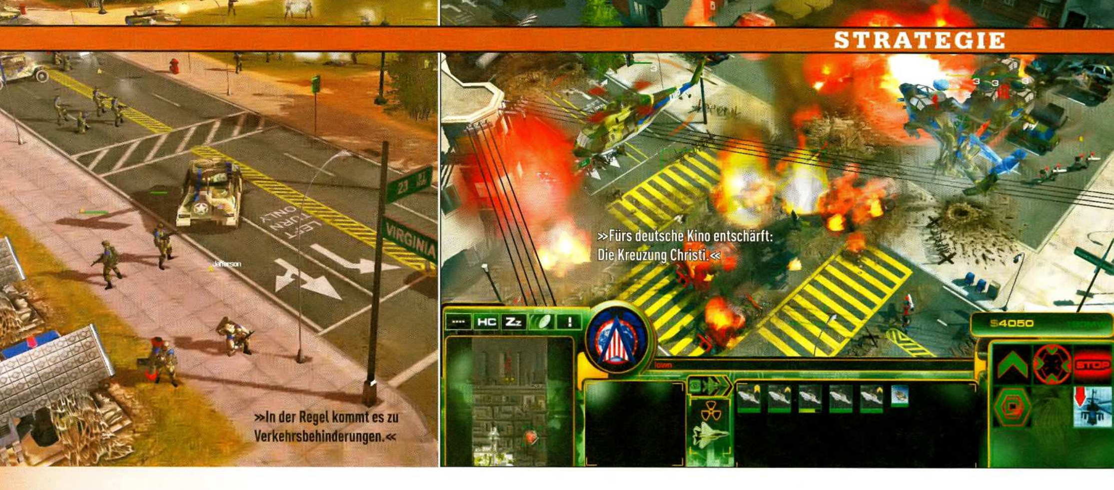
AUF DVD
VIDEO

- Techno-Thriller im Stil von *Command & Conquer Generäle*
- Originalgetreu modellierte Großstädte und Waffentypen
- Mehr als 100 Einheiten
- Story von US-Bestseller-Autor Dale Brown (*Feuerflug*)

Heizkosten-Abrechnung

»Raffiniert: ÖL.«

Dass der Spritpreis explodiert, ist bekannt. Aber nicht, dass Terroristen dafür verantwortlich sind. In ACT OF WAR: DIRECT ACTION nehmen Sie Rache.



»Fürs deutsche Kino entschärft: Die Kreuzung Christi.«

»In der Regel kommt es zu Verkehrsbehinderungen.«

Was fällt Ihnen als Erstes zu Frankreich ein? Paris? Froschschenkel? Gauloises? Baguettes und Käse? Stimmt. Uns auch. Aber neben dem Eiffelturm ist ein weitaus wichtigerer Exportschlager beheimatet. Jedenfalls aus Zockersicht. Mit *Act of War: Direct Action* hat die Spieleschmiede Eugen Systems ein besonderes, ganz heißes Eisen im Feuer. Wir haben den Strategie-Kracher, den Chef-Entwickler Alexis Le Dressay ganz unbescheiden als *Command & Conquer*-Killer bezeichnet, in einer weit fortgeschrittenen Beta-Version ausführlich Probe gezockt. Bereits das Intro haute uns fast aus den Sitzen. *Act of War* beginnt wie ein Spielfilm. In echten Filmszenen rauscht ein Flugzeug über uns hinweg. Während wir dabei unwillkürlich immer tiefer in die Polster rutschen, diskutieren auf dem Bildschirm im Lagezentrum zwei Befehlshaber heftig miteinander. Sekunden später gibt es grünes Licht und einen Job für uns: General Imad Kazim, einen der meistgesuchten Digi-Terroristen der Welt, in einem nordafrikanischen Lager aufspüren. Nach einer weiteren Filmszene landen wir direkt im Spielgeschehen und haben das Kommando über eine Hand voll Pixelsoldaten.

WAS GEHT AB?

Vorsichtig pirschen wir mit dem Team durch das Haupttor. Plötzlich der erste Feindkontakt! Wachen tauchen auf und ziehen sofort die Waffen. Unsere Soldaten eröffnen das Feuer. Ein kleines Fenster in der linken oberen Bildschirmecke erscheint. In Großaufnahme verfolgen wir den Schusswechsel in Echtzeit, während wir unsere Jungs weiter an herumliegenden Kisten, verfallenen Gebäuden und rostigen LKWs vorbeilotsen. Bevor sich Turbanträger Kazim mit einem Hubschrauber absetzen kann, schlagen wir zu. Am anderen Ende des Lagers schalten wir erst unseren scharfen Verstand ein, dann seine Bodyguards aus. Angesichts unserer Übermacht sinkt der Terrorist auf die Knie und ergibt sich. Grinsend legen wir dem Halunken Handschellen an und melden per Funk, dass der Einsatz beendet ist. Jetzt können die Jungs fürs Grobe kommen. In einer weiteren Zwischensequenz klettern unsere Männer in den Helikopter. Kurz darauf legt ein Tarnkappenbomber das Lager mit ohrenbetäubenden Explosionen in Schutt und Asche. Ganze Arbeit!

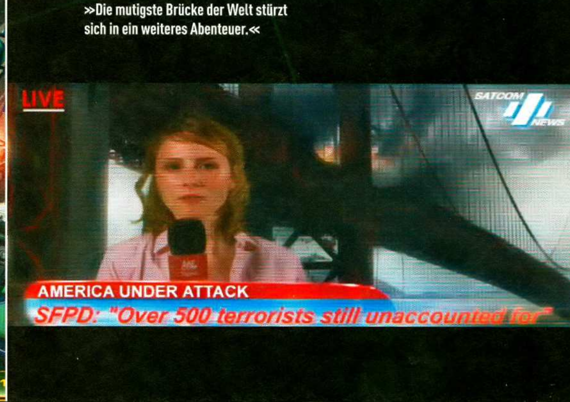
MACH KEINEN TERROR!

Wie jetzt? Das klingt ja nach Bush? Einfach mal irgendwo einfallen und Nahostler festnehmen? Ha, von wegen harmlos! In *Act of War: Direct Action* kämpfen Sie gegen eine international operierende Terrororganisation, die im Jahr 2010 weltweit Anschläge vom Ausmaß des 11. September 2001 verübt. Die bösen Buben arbeiten aber nicht auf eigene Rechnung, sondern wurden von geldgierigen Großkonzernen angeheuert. Die Aktionen sollen eine Weltwirtschaftskrise heraufbeschwören, die den Benzinpreis in ungeahnte Höhen treibt und den Verbrechern in Nadelstreifenanzügen noch mehr Milliarden in die Kassen spült. Als wenn der Sprit nicht schon teuer genug wäre! Und wer darf es wieder ausbaden? Sie natürlich. Aber diesmal nicht mit der Visacard, sondern mit der Knarre in der Hand.

LA, LA, LASST EUCH NICHTS GEFALLEN!

Wir sagen es ja immer: Gut, dass die Amis ihre Augen und Ohren überall haben. Als der


»Big Brother: RTL 2 sorgt endlich für Zündstoff.«



»Die mutigste Brücke der Welt stürzt sich in ein weiteres Abenteuer.«



Grund genug?

Oft sind die merkwürdigsten Dinge der Anlass, einen Krieg vom Zaun zu brechen.



Beim Prager Fenstersturz segelten am 23. Mai 1618 zwei Transen aus der Burg. Neuesten Erkenntnissen zufolge war es aber doch kein Attentat. Beide waren einfach nur stinkbesoffen und lösten versehentlich die Hussitenkriege aus.



George W. B. konnte sich den Sprit für seine Karre nicht mehr leisten. Kein Wunder, die schluckt ja auch 30 Liter auf 100 Kilometer. Wie Monika L. Kurzerhand entschloss er sich, den Irak zu seiner privaten Tankstelle zu machen.



Männer sind schon blöd. Da entführt Paris, der Sohn des Königs von Troja, glatt die fesche Helena. Deren Mann, der König von Sparta, ist nicht etwa froh, dass er die Tussi los ist, sondern fällt mit einem hölzernen Pferd in Troja ein.

Fotos: action press [2]

»Palma wurde von fetten Touris überrannt.«

US-Geheimdienst nämlich von einer solchen Anschlagsplanung erfährt, erteilt das Weiße Haus Ihnen die Befehlsgewalt über die Task Force Talon. Sie wissen schon, eine Truppe mit Sam-Fisher-Klonen: erst ballern, dann fragen. Im Lauf der 34 Missionen umfassenden Einzelspieler-Kampagne hetzen Sie rund um den Globus, bauen meist im Stil von *Command & Conquer Generäle* eine Basis auf und spielen mit den Terroristen Katz und Maus. Das artet in große und effektvolle Materialschlachten aus. Mehr als einhundert Einheiten agieren in den actionreichen Einsätzen. Vom Humvee über Bradley Panzer, Apache Hubschrauber und F-15 Jets bis hin zu Sniper-Soldaten und Raketensilos ist alles dabei, was in Militärbasen dieser Welt kreucht und fleucht – dort ja oft nur angeblich ...

GUCK MAL, WER DAS SCHIESST!

Zwischen den auch real existierenden Vehikeln tummeln sich Reißbrett-Kampfmaschinen auf den virtuellen Schlachtfeldern. In Mech-Kampfanzügen sehen Ihre Jungs zwar komisch aus und stapfen wie in *Matrix Revolutions* durch die Gegend, dafür sind sie aber sehr effektiv. In Sekundenschnelle wechseln sie ihre Bewaffnung von der Minigun zu panzerbrechenden Raketen. Solch tolle Spielzeuge entstehen angeblich unter dem Deckmantel der Vertraulichkeit in US-Militärlabors. Dieser Science-Fiction-Kram ist nichts für Sie und Sie vermissen die taktischen „Old School"-Superwaffen aus *C&C Generäle*? Kein Problem, auch da werden Sie geholfen. In späteren Levels befehligen Sie gigantische Luftschläge und hauen Ihren Gegnern sogar virtuelle Atombomben um die Ohren. Aber Obacht! Wer wahllos Einheiten produziert und ins Gefecht schickt, kommt nicht weit. Für jeden Angriff in *Act of War* gibt es eine entsprechende Verteidigung. Das bekannte Schere-Stein-Papier-Prinzip bietet einen hohen taktischen Anspruch und brachte uns beim Probezocken ins Schwitzen. Nicht nur, dass alle Einheiten mit individuellen Sichtlinien glänzen, Ihre Infanterie kann noch viel mehr. Sie besetzt Häuser, versteckt sich im Unterholz, legt Hinterhalte und robbt fast lautlos durch die Botanik.

REALITÄTSLUST

Besonderen Wert legt Eugen Systems auf Realismus. Die Franzosen lassen die fiktiven Gefechte an Schauplätzen wie Libyen, Großbritannien, Russland, Japan und den USA stattfinden. Auch die Größenverhältnisse im Spiel sind wirklichkeitsnah und lassen

Die Rechnung geht auf!

Wie entsteht ein gutes Strategiespiel? Wichtig sind vor allem die richtigen Zutaten und ein gutes Rezept. *Act of War* hat beides.

C&C GENERÄLE



Der Echtzeit-Strategie-Knaller hat zwei Jahre auf dem Buckel und seit dem Add-on *Die Stunde Null* offiziell nichts mehr von sich hören lassen. Bei LAN-Veranstaltungen steht er aber noch immer hoch im Kurs.

+

FRANZ. ENTWICKLER

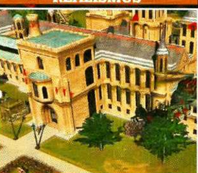


Foto: action press

Zwischen Käsebaguette zum Frühstück und Weinschorle zum Dinner sitzen in Paris gut zwei Dutzend Entwickler und modellieren Blackhawks, Abram Panzer und US-Marines. Na dann, wohl bekomm's!

+

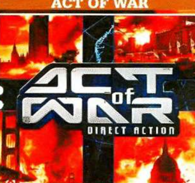
REALISMUS



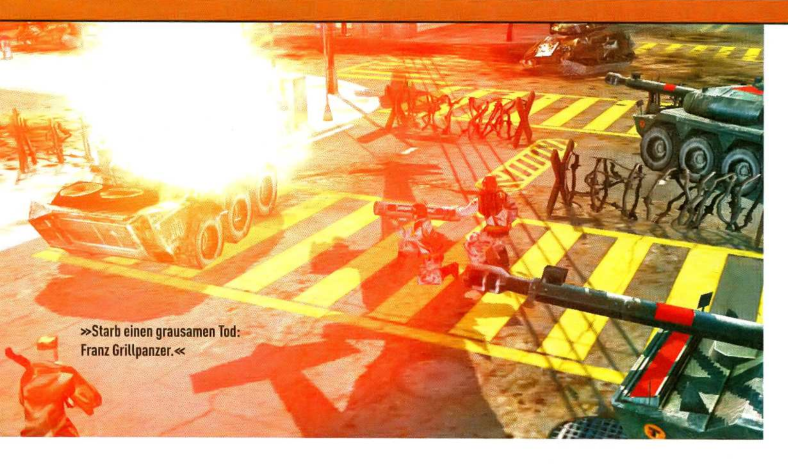
Hurra! Endlich realistische Größenverhältnisse zwischen Gebäuden und Einheiten. Außerdem heizen Sie mit real existierenden Militäreinheiten durch lebensecht nachgebaute Metropolen dieser Welt.

=

ACT OF WAR



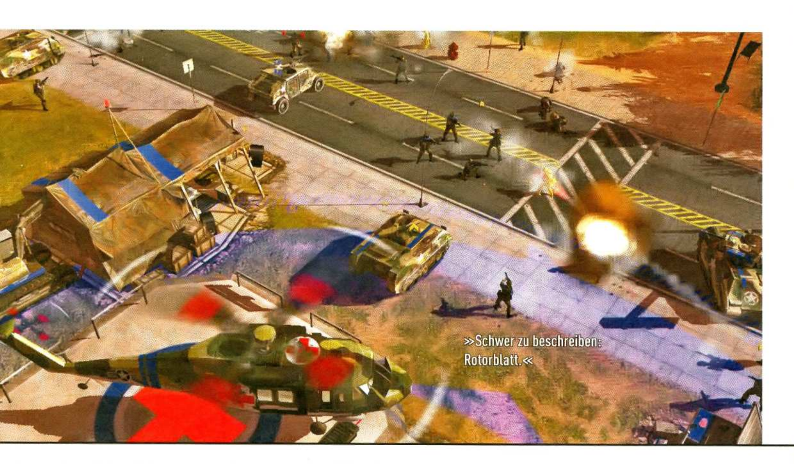
Dank intriganter Geschichte und Beratung durch echte Haudegen der US-Army flimmert ein spannender Action-Thriller über den Bildschirm, der auch taktisch herausfordernd ist und *C&C Generäle* Konkurrenz macht.


»Starb einen grausamen Tod: Franz Grillpanzer.«

echte Besichtigungsfahrt-Atmosphäre aufkommen. Vor allem Gebäude wie der Buckingham Palace in London oder das Capitol in Washington sind im Vergleich zu den Fahrzeugen und Menschen riesig ausgefallen und wie die gesamte Umgebung äußerst detailreich dargestellt. Sie erkennen sogar Risse auf den Fahrbahnen sowie Straßenschilder. Die sehen nicht nur überall anders aus, sondern passen auch zu den Straßen im Spiel. Solange, bis Sie bei den Feuergefechten die Umgebung umgepflügt haben. Denn alles, was Sie im Spiel sehen, ist zerstörbar. Autos, Laternen- und Ampelmasten fahren Sie platt, Häuser lassen sich abreißen. Doch nicht nur der Wiederaufbau nach den Kampfhandlungen kostet den Steuerzahler richtig Schotter, sondern auch jeder Ihrer Einsätze. Woher nehmen, wenn nicht beim Wetten abgreifen, würde Schiri Hoyzer fragen. Sie dagegen arbeiten mit „Humankapital" – und krallen sich Kriegsgefangene. Für die gibt es nämlich Kohle. Alternativ besetzen Sie Banken in der Großstadt oder Ölquellen im Nahen Osten. Unerschöpfliche Quellen für viele, viele Dollar, die Sie dann in Kriegsgerät investieren.

SIEHT GEIL AUS!

Act of War ist eine coole Mischung aus Taktik und knallharter Action. Ständig rummst es auf dem Bildschirm, wirbeln Fahrzeugteile in gewaltigen Explosionen durch die Luft oder krachen Hubschrauber in riesigen Feuerbällen auf den Boden. Verwundete ziehen das Bein nach und warten am Boden kauernd auf medizinische Versorgung. Die schwirrt in Gestalt eines Sani-Helikopters an, der Verletzte zum Hospital in die eigene Basis fliegt. *Medicopter 117* lässt grüßen. Die prachtvolle Grafik wird von einer hauseigenen Engine der Franzosen auf den Bildschirm gezaubert und kann annähernd 2.000 Spezialeffekte gleichzeitig darstellen. Fett, oder? Dieses Adjektiv beschreibt auch die Einzelspieler-Kampagne, die in ihrer Präsentation frappierend an die *Command & Conquer*-Reihe erinnert. Allein für die Spielfilmszenen mit echten Schauspielern hat Eugen Systems einen gigantischen Produktionsaufwand betrieben. „Wir haben mit Leuten zusammengearbeitet, die bereits an *Star Wars* und *Der Herr der Ringe* beteiligt waren", erklärt Chefentwickler Le Dressay stolz. Die Szenen in der uns vorliegenden Version sehen jedenfalls klasse aus. Haben Sie den Terror in der Welt alleine besiegt, locken verschiedene Mehrspieler-Modi für bis zu acht Spieler. Das knallt! MARC BREHME


»Schwer zu beschreiben: Rotorblatt.«

»Jetzt auch in den Dritten: Karies.«

Berater fragen

Um ein authentisches virtuelles Kriegserlebnis zu schaffen, nahmen die Entwickler professionelle Hilfe in Anspruch. Der hochdekorierte Berater von US-Army und Nationaler Sicherheit Barry McCaffrey kommt nämlich auch als Pensionär nicht zur Ruhe. Als ehemaliger US-General stand er Eugen Systems mit seinen Erfahrungen im Kampf gegen den Terrorismus beratend zur Seite. Offenbar wurde er wirklich erhört. „Sie haben alle Aspekte der unkonventionellen Kriegsführung großartig ins Spiel integriert", lobte McCaffrey die Spieleschmiede.

ACT OF WAR: D. A.

GENRE:	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER:	Eugen Systems
FERTIG ZU:	90%
ERSCHEINT:	März 2005
VERGLEICHBAR:	C&C Generäle
INTERNET:	www.atari.com/actofwar

KOMMENTAR

MARC BREHME



Die Mischung aus *C&C Generäle* und einer Prise *Commandos* gefällt mir extrem gut. Besser gut geklaut als schlecht selbst erfunden! Das haben wir in der DDR auch immer gesagt, als wir in Zwickau den VW Golf nachbauten und „Trabant" draufschrieben. Die Rennpappe war cool, aber es fehlte noch der letzte Schliff. Genau wie unserer Vorschauversion von *Act of War*. Vor allem an der KI sollten die Entwickler noch feilen. Zu oft stürzten sich meine Jungs todesmutig in aussichtslose Feuergefechte oder verhakten sich Einheiten an engen Stellen. Wenn die Sichtlinien erkennbar sind, eine freie Kamera und die Pausenfunktion hinzukommt, steht einem Hit nichts mehr im Wege.

»Für ihr Alter haben die jungen Damen schon ziemlich große Kissen..«

»Jesus ging in die Wüste und eine lange Dürre folgte ihm.«

Zum Abschluss freigegeben

Endlich ist es soweit! In DIE SIMS 2: WILDE CAMPUS-JAHRE büffeln Sie an der Uni und legen nebenbei hübsche Kommilitoninnen flach.

AUF DVD
VIDEO & TRAILER

»Für'n Arsch: Punk Rock.«

Das weckt doch Erinnerungen! Beim Vorab-Zocken der ersten *Sims 2*-Erweiterung *Wilde Campus-Jahre* fühlten sogar wir alten Säcke uns wieder jung. Wie Mittzwanziger an der Uni halt. Was waren das damals für coole Partys (*Anm. d. Textred.: Ja, es gab sogar 'ne halbe Flasche Rotkäppchensekt für drei Möchtegerne*). Frühstück gab's nie vor Mittag und dazu heiße Minirock-Trägerinnen, die die öde Wirtschaftsvorlesung interessant machten. Im Spiel platzieren Sie dank des Add-ons mit gepflegtem Abhängen in der Berufsschule ab sofort keinen Stich mehr. Wer Karriere machen will, schleppt seinen Hintern zur Uni. In der neuen Nachbarschaft Collegetown toben Sie sich aus. *Wilde Campus-Jahre* erweitert die Simulation um den Lebensabschnitt „Junger Erwachsener" und mehr als 100 Gegenstände. Eine Fleisch fressende Pflanze verputzt gar ab und an einen Mitbewohner, birgt aber auch das Elixier des Lebens.

MACH EINEN DRAUF!

Erstmals scheuchen Sie Ihre Jungspunde nicht mehr nur durchs elterliche Zuhause, sondern auch durch das Studentenwohnheim, die WG oder eine eigene Bude. Das Leben tobt in den neuen Nachbarschaften, aber die Beziehungen der Sims zur Heimat bleiben bestehen. Sie können Sippschaft und Kumpels sogar zu sich einladen und dann gemeinsam Lounges, Cafés, Sporthallen und Schwimmbäder auf dem Campus unsicher machen. Dort leben Ihre Sims nun mit Nichtspielercharakteren unter einem Dach. Und mit denen kann man nicht nur prima feiern.

LASS DOCH ARBEITEN!

Wer nicht den ganzen Tag büffeln will, „überredet" einen Kollegen dazu, seine Hausaufgaben zu erledigen. Damit das funktioniert, benötigen Sie viel so genannten Einfluss. Sonst geht die Masche ähnlich schnell in die Hose wie der berühmte letzte Tropfen. In *Wilde Campus-Jahre* streben Sie vor allem nach guten Beziehungen. Haben Sie als breitschultriger Football-Quarterback einem pickeligen Streber die Leviten gelesen oder dem schüchternen Jüngelchen sein erstes Date verschafft, frisst er Ihnen aus der Hand. Also schicken Sie ihn das Bad putzen, Pizza holen oder einfach in Ihre Vorlesung. Auf diese Weise können Sie also entweder als Proll oder Streber graduieren. Genial!

GEH VOLLES RISIKO!

Auch auf dem *Sims*-Campus gilt: Ohne Moos nix los. Mit den paar mickrigen Bafög-Simoleons kommen Sie nicht weit. Also ziehen Sie Nebenjobs an Land. Angsthasen verdingen sich als Tutor oder Kellner, risikofreudige Kommilitonen drucken ihre Scheinchen im Keller selbst. Solche Brüder hacken sich auch in den Uni-Computer, um ihre Noten in den elf Hauptfächern aufzupeppen und greifen statt eines Buches lieber zur heißen Cheerleaderin. Vor allem Letzteres gehörte auch zu unseren Vorlieben. Schließlich ist das ultimative Ziel, wichtigster Sim auf dem Campus zu werden. Treiben Sie es aber nicht zu bunt, sonst fliegen Sie am Ende noch achtkantig raus. Und dann ist der Traum von einer der vier neuen Karrieren (etwa als Naturwissenschaftler oder Künstler) noch schneller geplatzt als der von dem armen Fußball-Schiri, der so gern Wettkönig werden wollte.

MARC BREHME

SIMS 2: WILDE CAMPUS-J.

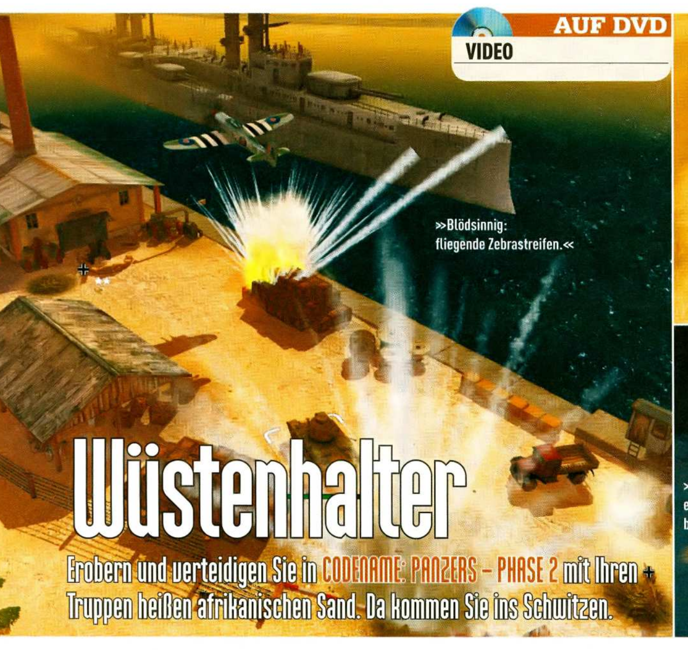
GENRE:	Lebenssimulation
ENTWICKLER:	Maxis/Electronic Arts
FERTIG ZU:	95%
ERSCHEINT:	10. März 2005
VERGLEICHBAR:	Die Sims 2, Singles
INTERNET:	www.diesims2.de

KOMMENTAR



MARC BREHME

Uni Jena, 1993. Fitnessgeräte in der WG? Konnten wir uns nicht leisten. Kissenschlachten oder gemeinschaftliches Duschen mit meinen (männlichen) Mitbewohnern? Lieber nicht. Gott, was war ich für eine arme Kreatur. In *Wilde Campus-Jahre* kann ich jetzt alles nachholen und wenigstens virtuell die Sau rauslassen. Und dieses erste Add-on soll – wen wundert's? – nicht das einzige bleiben. Das kitzelte ich aus Senior Producer Tim LeTourneau heraus. Ja, Haustiere kommen auch noch. Prima! Mit einer Add-on-Flut wie beim Vorgänger kann ich diesmal gut leben. Dann hat auch mein virtuelles Leben endlich einen Sinn!



»Blödsinnig: fliegende Zebrastreifen.«



»Neues Konzept: RTL-Schiefffliegen.«



»Bündnis 90 freut es: erster Panzer mit blauen Umweltengeln.«

Wüstenhalter

Erobern und verteidigen Sie in CODENAME: PANZERS – PHASE 2 mit Ihren Truppen heißen afrikanischen Sand. Da kommen Sie ins Schwitzen.

Wir schreiben den 20. Januar 2005. Ein extrem stürmischer Tag im badischen Karlsruhe. Während uns der Wind fast bis auf die Unterwäsche auszieht, betreten wir das Gebäude von CDV. Dort möchte uns Produzent Achim Heidelauf den Nachfolger eines der besten Strategiespiele des vergangenen Jahres vorführen: *Codename: Panzers – Phase 2*!

WÜSTENSACHE

Dieses Mal geht es ab in die Wüste. Endlich Hitze! In acht Missionen spielen Sie den Feldzug der Deutschen in Afrika nach. Anschließend ziehen Sie sich ein paar fettige Spaghetti Carbonara rein, während Sie die Alliierten in ebenfalls acht Aufträgen über die Ebenen Italiens scheuchen. Haben Sie dies glücklich überstanden, winkt eine Bonuskampagne in Jugoslawien. Klingt gut! Auf den ersten Blick sieht *Codename: Panzers – Phase 2* aus wie der Vorgänger, nur brauner. Doch wenn Sie die Kamera bewegen, merken Sie, dass sich einiges getan hat. In der von uns gezockten Beta-Version ließ sich etwa die Ansicht völlig frei bewegen. Sogar aus einer Ego-Shooter-ähnlichen Perspektive betrachteten wir das actiongeladene Geschehen. Allerdings dürfte sich die Ansicht in der endgültigen Version aus Geschwindigkeitsgründen wohl nicht so weit neigen und fokussieren lassen. Trotzdem wollen die Entwickler einen um mindestens 80 Prozent größeren Zoom integrieren.

NACHTAUFNAHME

Besonders spektakulär sind die Tag-und-Nacht-Wechsel. Dabei bewegen sich die Schatten, die Lichtverhältnisse verändern sich sanft. Ein wahrlich gelungener Effekt. Diese fließenden Übergänge sorgen sogar für neue taktische Herausforderungen. Greifen Sie die feindliche Basis noch rechtzeitig an, bevor die Sonne aufgeht? Auch die Scheinwerfer Ihrer Fahrzeuge spielen eine bedeutende Rolle. Schalten Sie diese ab, kommen Sie unbemerkt voran. Auch neu im Programm: gigantische Gebäude. Eine Wüstenfestung etwa zerlegen Sie systematisch in ihre Einzelteile, während Schützen auf den Mauern Sie kräftig beharken. Doch nicht nur die Häuslein haben an Größe gewonnen. Während einer Mission erreichen Sie beispielsweise einen Hafen, in dem ein monströses Kriegsschiff vor Anker liegt. Echte Seekämpfe sind allerdings noch nicht geplant. „Vielleicht in einem weiteren Teil der Serie", blickt Achim Heidelauf in die Zukunft. Darauf sind wir in der Tat gespannt.

RUMMS-FALLERA

Codename: Panzers – Phase 2 machte bereits in der frühen Beta-Version einen ausgereiften Eindruck. Schon nach der ersten Spielminute rummste es an allen Ecken und Enden, genau wie wir das aus dem Vorgänger gewohnt sind. Übrigens werkeln die Entwickler weiter fleißig an einer neuen Benutzeroberfläche und Explosionen, die noch schicker aussehen sollen. Das tun bereits jetzt die über 20 neuen Einheiten. Detaillierte Texturen und Kleinigkeiten wie sich bewegende Ketten zeigen die Detailverliebtheit der Schöpfer. Die neuen Modelle sehen so cool aus, dass Sie selbst für einen Ego-Shooter verwendet werden könnten. Lediglich die neuen Szenarios, in denen Sie häufig nur staubige Wüsten besuchen, lassen ein wenig Abwechslung vermissen.

ANDREAS BERTITS

PANZERS 2

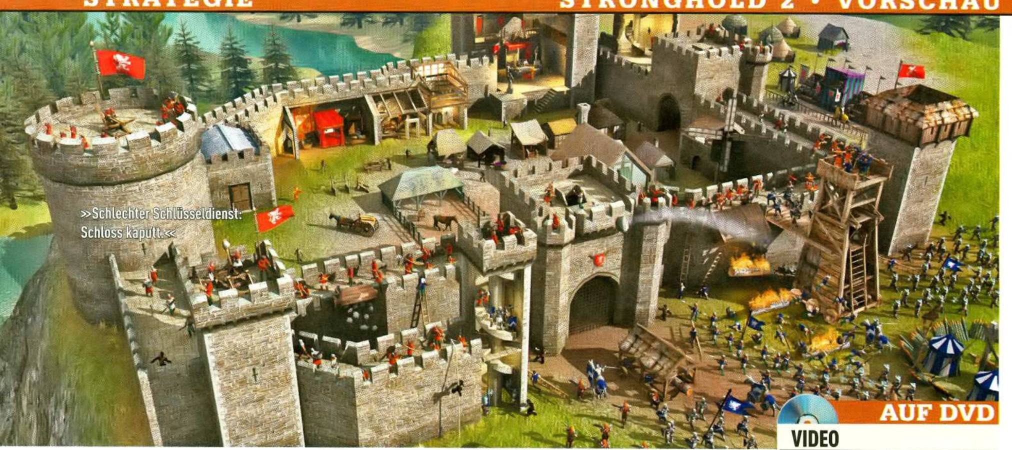
GENRE:	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER:	Stormregion/CDV
FERTIG ZU:	80%
ERSCHEINT:	Ende Juni 2005
VERGLEICHBAR:	Codename: Panzers – Phase 1
INTERNET:	www.panzers.de

KOMMENTAR



ANDREAS BERTITS

Hui! Von der ersten Sekunde an fühlte ich mich zu Hause. *Codename: Panzers – Phase 2* setzt auf Altbewährtes und garniert dieses hervorragende Menü noch mit einigen neuen, sinnvollen Beilagen. Vor allem die Nachtmissionen und der Wechsel von Tag und Nacht verbessern den Titel im Vergleich zum mächtigen Vorgänger. Neue Einheiten hin oder her, ein anderes Szenario kann man auch noch per Add-on nachliefern. Aber ein frisches Spiel-Element, das sich genau auf den Kern des Spiels – die Taktik – auswirkt, ist einfach Klasse. Dazu noch der Editor und wir sind alle glücklich und zufrieden.



>>Schlechter Schlüsseldienst: Schloss kaputt.<<

Turm und Drang

Wenn Sie lange genug anrennen, zerfällt in STRONGHOLD 2 jede Zinne zu Staub. Die Wahl der Waffen liegt vorher allerdings bei Ihnen. Ebenso der Lauf der Geschichte.

Schlösser, edle Ritter und der gemeine Pöbel. Pro Sieben nervte kürzlich die TV-Zuschauer mit der Dokusoap *Die Burg*. Zocker haben es da besser und spannen schon mal die Katapulte. Mit *Stronghold 2* führen die Firefly Studios das Spielprinzip des Vorgängers konsequent fort. Komplett in 3D bauen Sie Ihre Zitadelle aus, wirtschaften herum, verteidigen sich gegen Feinde und zerbröseln denen anschließend die Hütte. Also nur ein lauer Neuaufguss? Nein. Neben den Elementen Ruhm und Ehre ist der Nachfolger mit mehr Taktik gewürzt und kommt mit entschlacktem Mikromanagement daher. Halten Sie Ihre Untertanen mit Ritterspielen bei Laune, können Sie – wie die Bundesregierung – die Steuerschraube anziehen. Für mehr Ehre sorgen etwa Fressorgien mit geladenen Edelmännern. Dank der verbesserten 3D-Grafik schauen Sie dabei ins Burginnere. Dort schlagen sich die Gäste schmatzend die Wänste voll und schmeißen abgenagte Knochen in hohem Bogen hinter sich. Wie bei mir daheim.

EINE FRAGE DER EHRE

Genügend Ehre vorausgesetzt, reißen Sie sich Dörfer unter den Nagel, um Ihr Gebiet ständig zu vergrößern und Rohstoffquellen zu sichern. Schmieden Sie Waffen, damit Sie nicht mit bloßen Händen dastehen, wenn hunderte von Gegnern mit riesigen Belagerungswaffen gegen Ihre schöne Feste anstürmen. Wir haben auch noch anderweitig vorgesorgt: Gemeine Fallen im Boden spießen Lanzenträger auf, Stämme und brennende Holzstämme walzen berittene Heißsporne platt wie Ally McBeal. Großes Kino! Außerdem glänzt *Stronghold 2* mit neuen Gebäuden und Einheiten wie Axtwerfern, Dieben und Barbaren. Letztere Kauze schleppen Boote herum und schippern damit über Gewässer. Besonders in den Mehrspieler-Modi sind damit fiese Angriffe aus dem Hinterland garantiert. Neben der Wirtschaftskampagne mit zwölf Missionen erwarten Alleinspieler weitere 24 Level der Kampfkampagne. Hier entscheiden Sie sich zwischen gutem oder bösem Burgherrn, folgen also einfach Ihrer Gesinnung. MARC BREHME

STRONGHOLD 2

GENRE:	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER:	Firefly Studios/Take 2
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	1. April 2005
VERGLEICHBAR:	Stronghold, Castle Strike
INTERNET:	www.stronghold2.de

KOMMENTAR

MARC BREHME



Ich gestehe, dass ich mit *Stronghold* damals nicht so viel anfangen konnte. Irgendwie fand ich es schnell spaßiger, die KI auszutricksen und Bugs auszuloten, als das eigentliche Spielziel zu verfolgen. Aber jetzt wird alles anders. Simon Bradbury hat mich überzeugt. Dank zahlreicher Nebenquests spielt sich *Stronghold 2* weniger linear als der Vorgänger. Die dezente Würze mit Spiel-Elementen aus *Die Siedler 5* und *Sim City* tut dem Titel gut. Wenngleich es manchmal etwas hektisch zugeht. Mache ich jetzt zuerst die Outlaws platt oder helfe ich meinem Verbündeten? Mal sehen. Ich freue mich dennoch tierisch drauf, mit meinem Dieb feindliche Schatzkammern zu plündern und 3D-Burgen mit Katapulten in ihre Pixelbestandteile zu zerlegen. Da geht was!



mstritten: Wachtturm.<<



>>Der Mann mit der eisernen Maske war schwer zu frisieren.<<

»Brennen mit der Zeit: Pessare.«

»Danny-DeVito hat eine große Blase.«

»Bärbel Schäfer bespricht mit dem jiddischen Krabbi die Hochzeitsdetails.«

Tiefer gelegt

Fahren Sie doch zur Hölle! In SACRED UNDERWORLD geht es abwärts mit Ihnen. Im Untergrund treten Sie diesmal gegen mächtige Dämonen an. Finden wir prima!

Es ist etwas faul im Staate Ancaria. Kaum haben Sie das Böse erfolgreich in seine Schranken verwiesen, geht es in *Sacred Underworld* schon wieder ran. Kann man dieses Land denn nicht mal eine Minute allein lassen? Was geschehen ist? Fies wie wir sind, verraten wir Ihnen das nicht. Schließlich lebt das Add-on wie das Hauptspiel *Sacred* von seiner Hintergrundgeschichte. Nur so viel: Sie tauchen in die Unterwelt von Ancaria ab und sollen vier Höllenportale schließen. Dumm nur, dass dort Dämonen als Türsteher fungieren. Und solche achten bekanntermaßen sehr darauf, wer gerade passieren will.

EXPORT-IMPORT-GESCHÄFTE

Ob Sie da in Gestalt der neuen Charaktere Zwerg oder Dämonin locker hineinspazieren können? Kaum. Machen Sie sich auf knackige Auseinandersetzungen mit mehr als 100 neuen Gegnertypen gefasst. Aber die sind Sie ja schon von *Sacred* gewohnt. Das Add-on integriert sich nahtlos ins Hauptspiel, taucht im Menü als Unterpunkt „Erweiterte Kampagne" auf und bietet zahlreiche Nebenaufgaben in *World of Warcraft*-Manier. Einlass in die Unterwelt finden Sie ab einem Level-25-Charakter. Entweder exportieren Sie Ihren geliebten Helden aus *Sacred* oder beginnen mit einer der mitgelieferten hochstufigen Spielfiguren. Alternativ können Sie das Hauptspiel – auch als Zwerg oder Dämonin – noch einmal zocken, um die benötigte Stufe für das Add-on zu erreichen.

DUO INFERNALE

Underworld glänzt mit sieben neuen Landschaften. Unter anderem wandern Sie durch eine Zwergenstadt, die an Schlumpfhausen erinnert, einen Sumpf und eine Piratenlandschaft, in der untote Seeleute herumgeistern. Aber Sie wissen sich zu wehren. Der Zwerg ballert mit Kanone und Flammenwerfer gezielt umher und legt Tellerminen aus. Genau wie die Hunde vor unserem Verlagsgebäude. Das dürfte im Mehrspieler-Modus besonders lustig rüberkommen. Die Dämonin hat es mehr mit der Magie und einige Tricks drauf. So segelt die Holde etwa durch die Gegend oder legt Feuerwände. Setzen Sie auf Kampftentakel, sprießen für jeden erledigten Gegner Fangarme aus dem Boden, die Feinde eigenständig und in schönster Splattermanier in ihre Pixelbestandteile zerlegen. Platsch! MARC BREHME

SACRED UNDERWORLD

GENRE:	Action-Rollenspiel
ENTWICKLER:	Ascaron/Take 2
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	24. März 2005
VERGLEICHBAR:	Sacred, Gothic 2
INTERNET:	www.sacred-game.de

KOMMENTAR

MARC BREHME



Meine fiesen Kollegen lästern mal wieder. Angeblich finde ich den neuen Zwergencharakter nur deshalb gut, weil mein Unterbewusstsein sich über unsere ähnliche Statur freut. Blödsinn! Ich zocke auch mit der Dämonin, weil ich gern Frauenklei ... äh, meine weibliche Seite zeige. Neue Geschichte, neue Gebiete und neue Monster – ich bin mir sicher: Wer *Sacred* mochte, der fährt auf *Underworld* voll ab. Die Entwickler sind momentan mit dem Feinschliff beschäftigt, sodass uns eine ähnliche Fehlersuche wie beim Hauptspiel wahrscheinlich erspart bleibt. Das mögen wir. Beeilung Jungs, ich will zocken!

STAR WARS

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II

THE SITH LORDS

DU TRIFFST DIE ENTSCHEIDUNG. ALLE WERDEN DIR FOLGEN.
ZUSAMMEN STELLT IHR EUCH DEN KONSEQUENZEN

Deine Kameraden werden dir auf die Helle oder Dunkle Seite der Macht folgen. Es ist deine Entscheidung!

Lerne und beherrsche über 60 neue Kräfte der Macht, die euch bei eurer Mission unterstützen.

Reise durch viele neue Umgebungen auf 7 Planeten, während du langsam deinem Ziel näher kommst.

DIESMAL BESTIMMST DU AUCH DAS SCHICKSAL DER ANDEREN.



AB JETZT IM HANDEL!

WWW.KOTOR2.COM

* Unter anderem bei der GamePro und Gamestar-Leserwahl 2003!





OBSIDIAN
entertainment



Terror gab es auch schon im 19. Jahrhundert. Dagegen ziehen Sie in IMPERIAL GLORY mit bunten Truppen zu Felde. Bis Ihnen ganz Europa gehört.

Rote Arme Fraktion

»Da vorn! Dieter Bohlen!«

AUF DVD

VIDEO

- 5 Reiche zwischen 1789 und 1830
- Mehrspieler-Modus für bis zu 4 Teilnehmer
- Verschiedene Regierungsformen
- Seeschlachten in Echtzeit

Der gemeine Stammtisch-Bajuware ist auf Österreicher, Franzosen, Russen, Briten und Preußen für gewöhnlich nicht gut zu sprechen. Manche der genannten Volksgruppen neckt ja sogar die Schmähschrift PC ACTION in einigen Artikeln liebevoll. Das ändert sich wohl demnächst. Denn in *Imperial Glory* vom spanischen Entwickler Pyro Studios (*Commandos*) führen Sie genau diese Nationen zu Ruhm und Reichtum. Und zwar zwischen 1789 und 1830. Eine Epoche, in der Erschütterungen der Macht – Georg Lucas möge verzeihen – in Europa die Zukunft aller Nationen ziemlich nachhaltig beeinflusste.

GANZ SCHÖN RUND

Startet man *Imperial Glory* zum ersten Mal, fühlt man sich zunächst an das Brettspiel *Risiko* erinnert und nach ein paar Minuten an *Rome: Total War*. Denn genauso wie im Titel um die antike Hauptstadt lernen Sie auch hier das Europa des 19. Jahrhunderts aus zwei verschiedenen Perspektiven kennen. Auf einer dreidimensionalen Weltkarte sorgen Sie für das Wohlergehen Ihrer Untertanen, erschließen neue Ländereien, erklären bösen Nachbarn den Krieg und bauen Fabriken, Kasernen und Festungen. Kurz: Der strategische Teil spielt sich rundenbasiert ab. Die Rekrutierung neuer Truppen etwa kostet Sie somit nicht nur Geld, sondern auch Zeit. Genauso verhält es sich mit Gebäuden. Nur dauert bei *Imperial Glory* eine Runde einen virtuellen Monat, während sie bei *Rome* gleich ein halbes Jahr verschlingt.



»Offen: Burg.«

»Kamele können einen auf die Palme bringen.«

»Selbst beim Reiten haben Frauen nur Schuhe im Kopf.«

»Effektiv: französische Luftwaffe.«

»Nach der Machtübernahme der Ökos war die Rallye Paris-Dakar eine Farce.«

DIKTIEREN SIE BITTE

Angehende Diktatoren freuen sich auf eine interessante Neuerung: *Imperial Glory* soll verschiedene Regierungsformen bieten. Im Laufe des Spiels lernen Sie so Monarchie, Demokratie oder Autokratie kennen. Genau! So wie einst beim betagten *Civilization*. Bestimmte Fortschrittsstufen, etwa die Entstehung der Handelskammern, sind nur speziellen Regierungsformen vorbehalten – in diesem Fall den Republiken. Wer den Weg eines Tyrannen einschlägt, kommt auch auf seine Kosten. So verkürzt sich die Belagerungszeit fremder Länder um 30 Prozent, wenn Sie Repressalien anwenden. Wer als Diktator eine Zentralisierung der Wirtschaft erreicht, darf sich auf eine zehnprozentige Steigerung der Lebensmittelproduktion freuen. Doch die Vielfalt an Regierungsformen ist nicht alles. Die Pyro Studios, die Macher von *Commandos* und *Praetorians*, gestalten das Spiel möglichst realitätsnah und setzen zusätzlich auf 16 historische Ereignisse. So sichern Sie sich als fähiger Herrscher einen Platz in den virtuellen Geschichtsbüchern, wenn Sie die Menschenrechte deklarieren, das metrische System einführen, Afrika kolonialisieren oder eine Agrarreform durchführen. Bewältigen Sie solche Zusatzaufgaben vor anderen Nationen, winken Ihnen Belohnungen wie Spezialtechnologien, erweiterte Einheitentypen oder eine verbesserte Leistungsfähigkeit bestehender Produktionsstätten. Beeilung ist also angesagt.


»Schlimm: Muskettenraucher.«

Meer Schlachten

Wem *Sid Meier's Pirates!* zu simpel abläuft, findet nun die passenden Seeschlachten. Im Gegensatz zu *Rome: Total War* dürfen Sie dem Gegner nämlich auch zu Wasser Feuer unterm Hintern machen.



Dank der einfachen Steuerung sind selbst Süßwasserpiraten in der Lage, ein Schiff zu entern. Am besten klappt das, wenn Ihre Mannschaft der gegnerischen zahlenmäßig überlegen ist.



Wenn Sie gern „Schiffe versenken" spielen, werden Sie bei Imperial Glory Ihre Freude haben. Sobald Ihre Fregatte seitlich zur gegnerischen schwimmt, eröffnen Sie das Feuer.

GENERALPROBE

Alle fünf konkurrierenden Reiche besitzen nicht nur unterschiedliche Militärmächte, sondern auch eigene Stärken und Schwächen. So gibt es in Russland zwar die größten Reserven an – mehr oder weniger – willigen Rekruten, dafür sinkt die Moral der Soldaten, sobald sie das kalt geliebte Sibirien verlassen und den heißen Süden erobern wollen. Frankreich, das Land der edlen Weine, verfügt generell über üppige Wirtschaftskraft, versteht allerdings weniger vom Seekampf. Die beste Kriegsflotte hat nämlich England. Übrigens, der Begriff „Kriegsflotte" ist in *Imperial Glory* keine irrelevante Plattitüde wie in *Rome: Total War*. Denn im Neuling lassen Sie es auch auf See mächtig krachen. Mehr dazu erfahren Sie im Extrakasten „Meer Schlachten!". Ein weiterer Moralverstärker für die Truppen ist der General. Auch hier zeigen sich die Pyro Studios geschichtstreu: Diesen Posten vergeben Sie als Brite an den Kriegshelden Wellington, als Franzose stellen Sie selbstverständlich Meister Napoleon ein.

GEMEINE SPIELCHEN

Wer im richtigen Leben gewisse Grenzen überschreitet, hat immer Stress. Meistens mit dem Türsteher. So verhält es sich auch in *Imperial Glory*: Schicken Sie Ihre Truppen ins fremde Territorium, sind die Besitzer darüber gar nicht erfreut und wollen Sie möglichst schnell aus ihrem Laden haben. In solchen Momenten wechselt *Imperial Glory* in den Schlacht-Modus. Dann führen Sie Ihre Truppen höchstpersönlich an. Wie in *Rome: Total War* stehen Massenkarambolagen mit hunderten von Kavallerie- und Fußeinheiten auf der Tagesordnung. Nur bringen die Kriegshelden hier regelmäßig ihre Fernkampfwaffen zum Einsatz. Schließlich hatte im 19. Jahrhundert fast jeder Rekrut eine Muskete oder zumindest eine Pistole bei sich. Und das Beste: Die Soldaten wissen mit ihren Waffen umzugehen. Unsere Kinnladen klappten zum Beispiel herunter, als uns gegnerische Schützen in einen miesen Hinterhalt lockten. Die Knaben hatten sich frecherweise hinter Bäumen versteckt, wo sie nur sehr schwer zu treffen waren. Während wir verzweifelt auf sie feuerten, überraschte uns die feindliche Kavallerie von hinten. Ein anderes Mal verschanzten sich einige Infanteristen in einem Gebäude und sorgten aus diesem Versteck heraus für hohe Verluste innerhalb unserer Reihen. Doch wir lassen uns nicht verarschen! Bei einer Belagerung zerschlugen wir die gegnerischen Wachen am

Äh ... geht das auch im echten Leben?



In *Imperial Glory* regieren Sie ganze Länder und schicken Ihre Männer in den Tod und ins Verderben. Kurz: Sie sind der King!

Der Strategietitel von Pyro Studios lässt Sie mit einer Karte spielen. Zumindest im strategischen Teil von *Imperial Glory*.

Napoleon bietet sich in *Imperial Glory* als General an. Wer hatte nicht schon immer Lust, mit einer großen Persönlichkeit zu spielen?

Foto: action press (3)

Der King of Rock 'n' Roll Elvis Presley schickte seine Männer zum Pillen- und Cheeseburgerholen. Weil nichts verderben sollte, stopfte er alles in sich rein. Der Burger King spielte eben immer die Hauptrolle. Auch in seiner eigenen Version des Filmklassikers Das große Fressen. Bis zum Platzen.

Das echte Leben bietet ebenfalls viele gute Kartenspiele. Schwarzer Peter oder 17 und 4 zum Beispiel. Wir bevorzugen allerdings Strip-Poker. Da gehört auch jede Menge richtige Strategie dazu – sonst haben womöglich Sie am Ende nur noch die Socken an. Und das mögen Damen nun mal gar nicht.

Napoleon Bonapartes „Persönlichkeit" wurde 1972 versteigert. Die Artikelbeschreibung sprach von einem eingetrockneten Geschlechtsteil von sage und schreibe 2,5 cm Länge. Zu Lebzeiten soll das Genital des Kleinwüchsigen allerdings bis zu den Knien gereicht haben. Nur bis zu wessen?

Zweierbeziehung

Imperial Glory hat zwei Gesichter. Keine Panik, mehr hat es nicht mit einer Frau gemein. Die Oberwelt sieht relativ öde aus, dafür geht es in der Nahansicht gut zur Sache.



Die Strategiekarte erinnert stark an das Brettspiel Risiko. Hier wird allerdings nicht gekämpft, sondern gebaut, gehandelt, gewirtschaftet und geheiratet.



Im Schlacht-Modus fliegen buchstäblich die Fetzen. Im Gegensatz zu Rome: Total War wird bei Imperial Glory nicht auf virtuelles Blut verzichtet.

Stadttor aus sicherer Entfernung mit unseren mobilen Kanonen und stürmten danach mit der Kavallerie auf die dezimierten Truppen des Feindes los. Schlacht gewonnen – ätsch!

FETZENGAUDI

Grafisch machte bereits unsere Vorschau-Version einen relativ ausgereiften Eindruck. Die Landschaften setzten die Entwickler detailreich in Szene. Bäume und kleine Wälder bieten Verstecke für Soldaten. Ebenso Mauervorsprünge und Fenster – von hier aus nimmt die Infanterie den Feind gezielt aufs Korn. Burgen, Dörfer und Städte sehen aufgrund detaillierter Texturen bereits jetzt besser aus als in *Rome*. Und das Wetter beeinflusst zusammen mit dem Klima gar den Ausgang einer Schlacht. Im eisigen Russland kommen Ihre Truppen nicht so schnell voran wie etwa auf den gepflasterten Straßen im Land der Froschbeineverkoster. Doch egal, wo die Truppen herumspazieren: Die Animationen gehen durchweg in Ordnung. So geht die vorderste Schützenreihe in die Knie, bevor sie auf Kommando den Feind mit Blei voll pumpt. Erstaunlich, da die frei dreh- und zoombare 3D-Optik locker mehrere kriegsbereite Hundertschaften gleichzeitig darzustellen vermag. Der Rauch, der während der Scharmützel Gewehren und Kanonen entweicht, verdeckt nicht selten eine Zeit lang die komplette Szenerie.

GESCHICHTSTRÄCHTIG

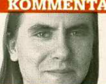
Neben einer Kampagne, in der Sie sich zum Herrscher über 51 Provinzen und 31 Küstenregionen hocharbeiten, wartet das Spiel mit einigen historischen Schlachten auf. Zum Beispiel mit der Befreiung Südamerikas von der spanischen Besatzung. Außerdem: Sollte Sie der strategische Teil zu viel Denkaufwand kosten, tragen Sie im Modus „Schnelle Schlacht" einen Kampf in jeder beliebigen Region aus, Seegefechte inklusive. Im Mehrspieler-Modus mit bis zu vier Teilnehmern beweisen Sie Ihren Kumpels, wer den größeren Napoleon hat. Wenn die Veröffentlichung von *Imperial Glory* nach Plan läuft, ziehen Sie bereits Anfang März in die Massenschlachten.

ALEXANDER FRANK

IMPERIAL GLORY

GENRE:	Runden-Strategie
ENTWICKLER:	Pyro Studios/Eidos
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	März 2005
VERGLEICHBAR:	Rome: Total War
INTERNET:	www.imperialglory.com

KOMMENTAR



ALEXANDER FRANK

Ha! Auf ein Spiel, in dem Sie ungestraft Österreicher verkloppen dürfen, haben Sie doch nur gewartet. Geben Sie es ruhig zu! Aber seien Sie gewarnt: Die virtuellen Alpenbewohner könnten Sie überraschen. Etwa durch eine ziemlich ausgefuchste künstliche Intelligenz. Doch auch ansonsten überzeugte uns *Imperial Glory* durch seine inneren Werte, etwa durch die historische Genauigkeit und die grundsolide Optik. Ich persönlich freue mich schon auf die heißen Eroberungsfeldzüge. Das ist ja fast wie im richtigen Leben. Nur dass ich hier nach einer durchgespielten Nacht kein Geld an meine Eroberungen bezahlen muss. Und ein Diktator sein darf. Und überall hinschiffen kann. Und Österreic ... äh ... so wie es aussieht, bekommt *Rome: Total War* einen mächtigen Konkurrenten.



»Trauriges Bild: Reitparteitagsgelände.«

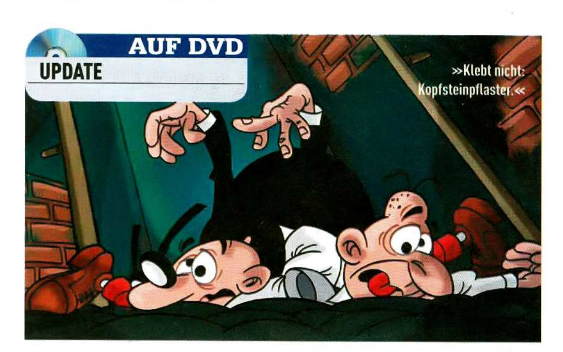
TEST

Ein klarer Fall

Comic-Helden brauchen ein eigenes Spiel. Erst recht das Chaos-Agentenduo CLEVER & SMART. Und Sie brauchen den Patch.

Adventure | Clever & Smart: Das sind Worte, die auf die PC-ACTION-Redaktion nicht zutreffen. Davon abgesehen gibt es seit Ende 2004 ein gelungenes Rätselspiel, das so heißt. Untertitel: *A Movie Adventure*. Blöd nur, wenn bei so einem Filmabenteuer die im Spiel implementierten Zwischensequenzen nicht immer richtig laufen. Da das bei einigen wenigen Spielern der Fall war, liefern die spanischen Entwickler diesen bedauernswerten Kreaturen jetzt einen Patch, der die angesprochenen Codec-Probleme behebt. Frohes Knobeln! JOACHIM HESSE

Info: www.cleverundsmart-game.de



»Klebt nicht: Kopfsteinpflaster.«



»Die 32. Schönheitsoperation machte Michael Jacksons Träume wahr.«

Was für ein Riesending!

Zu groß zum Saugen, sagt Ihre Freundin? Dann geben Sie ihr den Patch zu STAR WARS: BATTLEFRONT halt auf DVD.

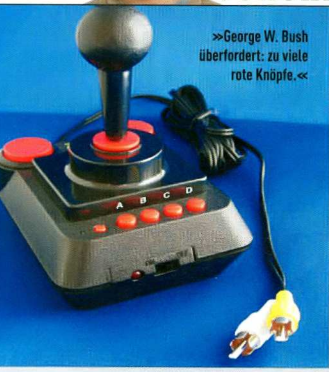
Mehrspieler-Shooter | Für Freunde des gemeinsamen Spiels verkörpert *Battlefront* einen ziemlich genialen Shooter. Sofern Sie *Star Wars* als Ihre Religion bezeichnen. Doch da solche Götter nie ganz perfekt sind, veröffentlicht Lucas Arts für die Gläubigen nun einen knapp 170 Megabyte großen Monsterpatch. Karten von Mod-Entwicklern dürfen nun länger als vier Buchstaben sein und das Spiel führt diese direkt in der Server-Liste. Spieler sehen zudem ab sofort einen Countdown für die Unbesiegbarkeit. Außerdem gestalteten die Amerikaner das Spiel etwas ausgewogener: So verursachen Bodenfahrzeuge weniger Schaden und der Blaster der Dark Troopers trifft genauer. Fehlt nur noch *Episode 3* im Kino. Amen. JOACHIM HESSE

Info: www.lucasarts.com/games/swbattlefront



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ÜBER TECHNISCHEN FORTSCHRITT



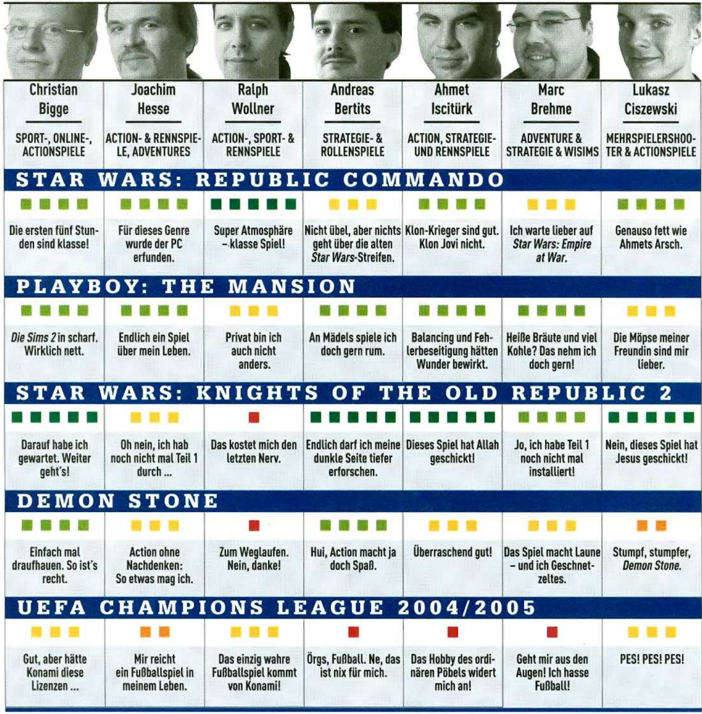
»George W. Bush überfordert: zu viele rote Knöpfe.«

Eine Retrospektive

Für Technikjünger bedeuten die Vereinigten Staaten das, was Mekka für Muslime ist. Zumindest war das in den 80er-Jahren der Fall. Seit geraumer Zeit kommen aus dem Land der Kyoto-Protokoll-Verweigerer eher zweifelhafte Innovationen. Britney Spears oder jetzt der „Commodore 64 DTV" (Direct to TV) zum Beispiel. Den kennen Sie noch nicht? Das ist das Gehäuse eines Competition Pro mit den Innereien des 8-Bit-Oldie-Heimcomputers C64. Für die jüngeren, unverbrauchten Leser unter Ihnen: Der C64 ist ein Ding, das die Jugend Ihrer männlichen Vorfahren prägte. Wenige Kilobyte große Spiele entlockten ihren Besitzern Lustschreie und dem Gerät Grafiken, gegen die selbst heutige Fernseh-Videotextseiten wie Picassos anmuten. Der C64 DTV lässt nun 30 Spiele-Klassiker wieder aufleben. Zum Beispiel *World Karate Championship* (auch bekannt als *International Karate*). Oder *Paradroid*, *Impossible Mission 1* und *2*, *Cybernoid 1* und *2*, *Rana Rama*, *Summer Games* und *Winter Games*. Etwa 35 Euro kostet der Import, eine PAL-Fassung für deutsche Fernseher bereitet der Hersteller gerade vor. Ich frage mich nur: Wer soll das kaufen? Für den gleichen Preis finden interessierte Retrofreaks auf dem Flohmarkt das Originalgerät. Das ist zwar ein wenig größer, hat aber mehr Flair und viele Vorteile. So kann ich dort den Joystick anstöpseln, den ich will (*Summer Games* mit dem Competition? Ich sterbe!). Ich kann mit zwei Joysticks und zwei Spielern daddeln. Ich kann alle Spiele laden, die damals erschienen sind und nicht nur 30. Noch in diesem Jahr soll der C64 DTV offiziell in Deutschland erscheinen. Brauche ich den? Nein. Kaufe ich mir das Teil? Aber natürlich. Ich bin schließlich verrückt und habe einen Ruf zu verlieren.

REDAKTIONSSPIEGEL

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.



Christian Bigge	Joachim Hesse	Ralph Wollner	Andreas Bertits	Ahmet Iscitürk	Marc Brehme	Lukasz Ciszewski
SPORT-, ONLINE-, ACTIONSPIELE	ACTION- & RENNSPIELE, ADVENTURES	ACTION-, SPORT- & RENNSPIELE	STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	ACTION, STRATEGIE- UND RENNSPIELE	ADVENTURE & STRATEGIE & WISIMS	MEHRSPIELERSHOOTER & ACTIONSPIELE
STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO						
■■■■	■■■■	■■■■■	■■■	■■■■	■■■	■■■■
Die ersten fünf Stunden sind klasse!	Für dieses Genre wurde der PC erfunden.	Super Atmosphäre – klasse Spiel!	Nicht übel, aber nichts geht über die alten *Star Wars*-Streifen.	Klon-Krieger sind gut. Klon Jovi nicht.	Ich warte lieber auf *Star Wars: Empire at War.*	Genauso fett wie Ahmets Arsch.
PLAYBOY: THE MANSION						
■■■■	■■■■	■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■
Die Sims 2 in scharf. Wirklich nett.	Endlich ein Spiel über mein Leben.	Privat bin ich auch nicht anders.	An Mädels spiele ich doch gern rum.	Balancing und Fehlerbeseitigung hätten Wunder bewirkt.	Heiße Bräute und viel Kohle? Das nehm ich doch gern!	Die Möpse meiner Freundin sind mir lieber.
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2						
■■■■■	■■■	■	■■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■■
Darauf habe ich gewartet. Weiter geht's!	Oh nein, ich hab noch nicht mal Teil 1 durch ...	Das kostet mich den letzten Nerv.	Endlich darf ich meine dunkle Seite tiefer erforschen.	Dieses Spiel hat Allah geschickt!	Jo, ich habe Teil 1 noch nicht mal installiert!	Nein, dieses Spiel hat Jesus geschickt!
DEMON STONE						
■■■■	■■■	■	■■■■	■■■	■■■	■■
Einfach mal draufhauen. So ist's recht.	Action ohne Nachdenken: So etwas mag ich.	Zum Weglaufen. Nein, danke!	Hui, Action macht ja doch Spaß.	Überraschend gut!	Das Spiel macht Laune – und ich Geschnetzeltes.	Stumpf, stumpfer, *Demon Stone.*
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004/2005						
■■■	■■	■■■	■	■	■	■■■
Gut, aber hätte Konami diese Lizenzen ...	Mir reicht ein Fußballspiel in meinem Leben.	Das einzig wahre Fußballspiel kommt von Konami!	Örgs, Fußball. Ne, das ist nix für mich.	Das Hobby des ordinären Pöbels widert mich an!	Geht mir aus den Augen! Ich hasse Fußball!	PES! PES! PES!

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = ☠💣☹

TESTPHILOSOPHIE

SO BLICKST DU DURCH!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem äußerst fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST
Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt kommen langsam in Schwung, weil anfangs Mitspieler fehlen oder die Server nicht laufen. Wir liefern Ihnen dennoch alle verfügbaren Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

91 - 100%	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	**AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker Essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

REFERENZEN

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

ACTIONSPIEL		
GTA Vice City	Rockstar Games	06/2003
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003
ACTION-ADVENTURE		
Baphomets Fluch 3	Revolution Softw.	02/2004
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft	05/2004
Thief 3: Deadly Shadows	Ion Storm	07/2004
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Diablo 2	Blizzard	07/2000
Sacred	Ascaron	04/2004
ADVENTURE		
Clever & Smart	Alcachofa Soft	12/2004
Runaway	Pendulo Studios	12/2002
The Westerner	Revistronic	05/2004
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	01/2005
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Codename: Panzers	Stormregion	07/2004
DHdR: Schlacht um Mittelerde	EA Games	01/2005
Warcraft 3: The Frozen Throne	Blizzard	07/2003
EGO-SHOOTER		
Doom 3	id Software	10/2004
Far Cry	Crytek	05/2004
Half-Life 2	Valve	12/2004
FLUGSIMULATION		
Flight Simulator 2004	Microsoft	10/2003
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	04/2003
Pacific Fighters	Maddox Games	01/2005
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield Vietnam	Digital Illusions	05/2004
Counter-Strike Source	Valve	12/2004
Unreal Tournament 2004	Epic	05/2004
ONLINE-ROLLENSPIEL		
Everquest 2	Sony Online	02/2005
Final Fantasy 11	Square Softw.	01/2004
World of Warcraft	Blizzard	02/2005
RENNSPIEL		
DTM Race Driver 2	Codemasters	06/2004
GTR	10tacel	12/2004
NfS Underground 2	EA Games	01/2005
ROLLENSPIEL		
Star Wars: KotOR 2	Lucas Arts	04/2005
The Fall	Silverstyle Ent.	01/2005
Vampire: Bloodlines	Troika Games	02/2005
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Age of Wonders: Shadow Magic	Triumph Studios	10/2003
Rome: Total War	Activision	11/2004
Silent Storm: Sentinels	Jowood	09/2004
SONSTIGE SIMULATIONEN		
X 2 – Die Bedrohung	Egosoft	03/2004
Die Sims 2	Maxis	10/2004
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	02/2005
SPORTMANAGER		
Anstoß 2005	Ascaron	01/2005
Fußballmanager 2005	EA Sports	11/2004
Kicker Manager 2004	Deep Silver	08/2004
SPORTSPIEL		
NBA Live 2005	EA Sports	01/2005
NHL 2005	EA Sports	11/2003
Pro Evolution Soccer 4	Konami	01/2005
TAKTIK-SHOOTER		
Conflict: Desert Storm 2	Pivotal Games/SCI	12/2003
Full Spectrum Warrior	THQ	11/2004
Rainbow Six 3: Raven Shield	Red Storm	11/2003
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	04/2002
Port Royale 2	Ascaron	06/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	01/2004

Der graue Star war´s!

PC ACTION GOLD

Von REPUBLIC COMMANDO träumt nicht nur Gerhard Schröder: Auch als STAR WARS-Klon scheuchen Sie Ihre Schergen ganz schön herum.

»Das kann jetzt etwas piecken.«

- 3 Kampagnen
- 14 Levels
- 12 Waffen
- Humorvolle Sprachausgabe
- 3 Teamkollegen
- Sehr atmosphärisch
- 10 Gegnertypen



„Die Tür gefällt mir gar nicht. Ich will da ein Loch!", brüllen Sie Ihrem Sprengstoffexperten entgegen. Während sich der Kerl ans Werk macht, hören Sie ihn murmeln: „War es jetzt Rot, Grün, Blau oder Blau, Grün, Rot?" Sekundenbruchteile später zerreißt eine Explosion die Stille und das Tor macht einen eleganten Abflug. Nachdem sich der Staub gelegt hat, erspähen Sie einen riesigen Spinnenroboter, der direkt auf Sie zuhält. „Der rote Fleck auf der Brust ist die einzige verwundbare Stelle!", erfahren Sie über Funk. In Windeseile geben Sie Ihrem Scharfschützen den Befehl, Stellung zu beziehen und preschen mit dem Rest der Mannschaft nach vorn. Sobald Ihre Kollegen das Biest beharken, nehmen Sie die Schwachstelle mit dem Raketenwerfer ins Visier. Nach drei schweren Treffern sackt das Metallmonster qualmend in sich zusammen. „Das hätte ich nicht besser gekonnt!", tönt einer Ihrer Männer. Bevor Sie sich in den nächsten Kampf stürzen, geben Sie Ihren Schergen die Möglichkeit, sich zu verarzten. Doch noch bevor alle Wunden geleckt sind, tippelt ein weiterer Stahl-Arachnid um die Ecke und eröffnet umgehend das Feuer. Mist! Denn die Raketen sind bereits verballert. „Granate!", schreit einer Ihrer Kumpanen und schleudert selbige gegen den Achtbeiner. Volltreffer! „Das könnte ich jeden Tag machen!", triumphiert der Retter. Der Ärmste ahnt nicht, wie schnell sich diese Äußerung bewahrheitet ...

DER RICHTIGE ZEITPUNKT

Vorurteile sind schlecht. Deshalb räumen wir auch gleich damit auf: *Republic Commando*

SABOTAGE THE

»Politskandal: Roboter geschmiert.«

LOCATE TARFFUL

»Mit Liliputanern schwierig: Stellung 69.«

»Hat seinen Rüssel verloren: der Dosenfant.«

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO — PRÜFSTAND

VERGLEICH

REPUBLIC COMMANDO | HALO | STAR TREK: ELITE FORCE 2

ATMOSPHÄRE

Republic Commando	Halo	Star Trek: Elite Force 2
87% Viel Humor und eine herrliche Sprachausgabe sorgen für Stimmung.	88% Die geheimnisvolle Ringwelt hat ein unglaublich intensives Flair.	76% Die profillosen Kameraden halten die Stimmung in Grenzen.

GRAFIK

Republic Commando	Halo	Star Trek: Elite Force 2
84% Super Partikeleffekte und detaillierte Umgebungen bieten eine feine Optik.	75% Man merkt die Konsolenherkunft deutlich. Dennoch hübsch.	79% Die tristen Umgebungen werden durch die flotte Engine aufgepeppt.

KAMPFTAKTIK

Republic Commando	Halo	Star Trek: Elite Force 2
85% Die Mitstreiter führen Befehle sofort aus und agieren sehr schlau.	83% Die gelungene Gegner-KI fordert Ihnen taktisches Geschick ab.	73% Die Gegner sind strunzdumm – ihre Kollegen leider auch.

SPIELSPASS

Republic Commando	Halo	Star Trek: Elite Force 2
85% Das stimmige Spieldesign zieht einen sofort in den Bann. *Star Wars*-Bonus!	80% Durch die cleveren Gegner bleibt die Motivation erhalten.	80% Wer unkomplizierte Action bevorzugt, liegt hier richtig.
80% / 20%	85% / 15%	95% / 5%

SPIELELEMENTE: GRÜN=Ballern, ROT=Taktik

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- **ZOCKER-WEIBCHEN** (markiert)
- DURCHSCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGSBUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

512 MB RAM

CPU	Auflösung	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16		rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
	1.024x768x32		rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16		orange	orange	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
	1.024x768x32		dunkelorange	dunkelorange	orange	orange	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16		orange	orange	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	grün	grün
	1.024x768x32		dunkelorange	dunkelorange	orange	orange	hellgrün	hellgrün	grün	grün
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16		orange	orange	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	grün	grün
	1.024x768x32		dunkelorange	dunkelorange	orange	orange	hellgrün	hellgrün	grün	grün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16		orange	orange	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	grün	grün
	1.024x768x32		dunkelorange	dunkelorange	orange	orange	hellgrün	hellgrün	grün	grün

rot	gelb	grün
1.200 MHz 256 MByte RAM, Geforce3 Ti-200	1.700 MHz 512 MByte RAM, Geforce4 Ti 4200	2.000 MHz 512 MByte RAM, Radeon 9600 XT

1.024 MB RAM

CPU	Auflösung	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16		rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
	1.024x768x32		rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16		orange	orange	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
	1.024x768x32		dunkelorange	dunkelorange	orange	orange	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16		orange	orange	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	grün	grün
	1.024x768x32		dunkelorange	dunkelorange	orange	orange	hellgrün	hellgrün	grün	grün
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16		orange	orange	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	grün	grün
	1.024x768x32		dunkelorange	dunkelorange	orange	orange	hellgrün	hellgrün	grün	grün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16		orange	orange	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	grün	grün
	1.024x768x32		dunkelorange	dunkelorange	orange	orange	hellgrün	hellgrün	grün	grün

LEISTUNGSMERKMALE

Um seine Klonkrieger ohne nervige Ruckler durch die *Star Wars*-Welt zu kommandieren, brauchen Sie eine Radeon 9600 XT und einen 2.000-MHz-Prozessor. DirectX-7-Grafiktriebwerke ohne Pixel-Shader-Einheiten wie eine Geforce2 MX/Ti oder Geforce4 MX werden dagegen nicht unterstützt. Besitzer einer Geforce4 Ti-4200 oder Geforce FX 5700 Ultra sollten mit einer verringerten Auflösung von 800x600 spielen.

PRO & CONTRA

- \+ Sehr atmosphärisch
- \+ Einfaches Befehlssystem
- \+ Gute Gegner-KI
- \+ Clevere Kollegen
- \+ Humorvolle Dialoge
- \+ Hohe Spielmotivation
- \+ Klasse Waffen
- \+ Für *Star Wars*-Fans ein Muss
- \+ Abwechslungsreiches Design
- \+ Geschmeidige Animationen
- − Sehr linear
- − Ab der Hälfte viele Wiederholungen
- − Unspektakuläre Karten im Mehrspieler-Modus
- − Stellenweise unübersichtlich

Mann spricht Deutsch

Da wir die amerikanische Version testeten, haben wir Activisions Brand-Manager Markus Neumann (Bild unten) zur heimischen Fassung befragt: „Die deutsche Version bleibt von Schnitten völlig verschont und ist ab 16 Jahren freigegeben. Auf die humorvolle Lokalisation inklusive Sprachausgabe sind wir besonders stolz."



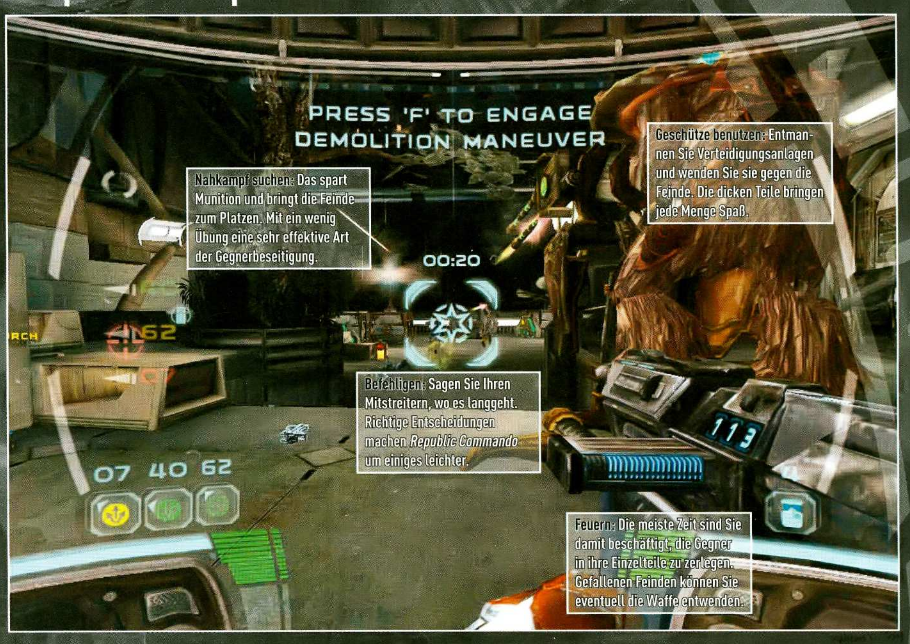
»Zum Glück nicht zu weit aus dem Fenster gelehnt: Susan Atwell.«

ist nicht ausschließlich für *Star Wars*-Anhänger gemacht, sondern für Action-Spieler. Klar, der Fan-Bonus rückt die individuelle Wertung um einiges nach oben, aber auch ohne ein Faible für Herrn Lucas' Familiendrama ist Activisions Taktik-Shooter ein fesselndes Erlebnis. Adäquates Hinterrundwissen ist zwar hilfreich, aber nicht unbedingt vonnöten. Die wichtigen Informationen bekommen Sie eh von Ihrem Boss reingedrückt – genau wie PC-ACTION-Redakteure. Falls Sie es nicht schon wissen: *Republic Commando* spielt zwischen *Star Wars: Episode 2* und *Episode 3*. Sie kennen *Episode 3* nicht? Wie auch! *Episode 3: Die Rache der Sith* läuft schließlich erst ab 19. Mai auf deutschen Kinoleinwänden. Immerhin gibt's in *Republic Commando* einen kleinen Vorgeschmack davon, was Sie im voraussichtlich letzten Teil des Science-Fiction-Märchens erwartet. Wir befinden uns in der Zeit der Klonkriege zwischen den Separatisten und der Republik. Kenner wissen, dass sich aus den Separadingsbums später das hundsgemeine Imperium entwickelt. Aber so weit ist es noch nicht. Die Halunken haben es auf die Droidenfabrik des Planeten Geonosis abgesehen. Wenn die es schaffen, das Werk in ihren Besitz zu bringen, winkt den Ganoven die Befehlsgewalt über eine riesige Roboterarmee. Das gilt es natürlich unter allen Umständen zu verhindern. Nachdem Sie diese Katastrophe abgewendet haben, ist das Abenteuer noch nicht vor-



So spielt sich Republic Commando

Sie ballern nicht nur, sondern setzen ab und zu sogar Ihr Hirn ein. Wir sagen Ihnen, was zu tun ist:



bei. Im Laufe des Spiels erforschen Sie ein mysteriöses Raumschiff und beschützen Kashyyyk, den Heimatplaneten der Wookiee, vor blutigen Angriffen. Kritikpunkt: Ab der Hälfte des Spiels hat Lucas Arts das Pulver ziemlich verschossen, alles beginnt sich zu wiederholen. Auch der Mehrspieler-Modus hat noch Schönheitsfehler. Hier beharken sich acht Zocker in üblichen Optionen wie Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag und Assault. Die detailarmen Karten sind zwar übersichtlich, aber das Leveldesign lässt zu wünschen übrig. Das könnte sich jedoch bald ändern, wenn Activision – wie angekündigt – Community-Tools veröffentlicht.

TEAM UND STRUPPI

Sie spielen den Edelklon RC-1138, kurz „Boss" genannt. Ihre Schicksalsgefährten hören auf die seltsamen Spitznamen Fixer, Sev und Scorch. Sie sind die Elite-Einheit Delta Squad. Kurz nach der Ankunft auf Geonosis geht der Kampf los. Ihre Aufgabe ist es, einen Weg durch die Schluchten des Wüstenplaneten zu suchen und besagte Droidenfabrik zu finden. Auf der Planetenoberfläche tobt ein heftiger Krieg. Riesige Roboter stapfen durch den Sand, fette Explosionen erschüttern den Boden. Es bleibt kaum Zeit, um sich mit der Ausrüstung bekannt zu machen. Ist auch nicht wichtig, schließlich besitzen Sie zu Beginn lediglich das Standard-Sturmgewehr DC-17M und ein paar Granaten. Bereits hier zeigen sich die Entwickler geistreich. Während die meisten Ego-Shooter-Helden die seltsame Gabe besitzen, dutzende von Waffen mit sich herumzuschleppen, bleibt bei *Republic Commando* alles im realistischen Bereich. Was zu-

Lass mich dein Sklave sein!

Endlich haben Sie auch mal was zu sagen. Wer sein Team nicht ständig mit Befehlen versorgt, hat keine Chance gegen die feindliche Übermacht. Wir stellen die wichtigsten Aktionen vor:

Scharfschützen positionieren



Oft haben Sie mehrere Einsatzmöglichkeiten für Ihren Präzisionsheini. Wählen Sie die Stelle, an der die meisten Feinde vorbeikommen.

Wir machen den Weg frei



Versperrt Ihnen eine Tür oder ein Objekt den Weg, löst Ihr Sprengstoff- und Hackexperte das Problem im Handumdrehen.

Verteidigungsanlagen verwenden



Wenn Sie ein Geschütz erspähen, erledigen Sie die Belegschaft. Jetzt geben Sie den Befehl, das Teil zu besetzen oder schnappen es sich selbst.

»April: Der Maikäfer kommt zu früh.«

»Schweinegefährlich: Flugsau Ria.«

»Trotz Tarnung erkannt: Bahnhof Zoo.«

nächst nach einer Durchschnitts-Wumme aussieht, entpuppt sich im Laufe des Spiels als durchdachtes Hightech-Gerät. **Anstatt** neue Schießeisen aufzunehmen, erhalten Sie diverse DC-17M-Umbau-Kits. Mit **denen** basteln Sie aus dem 08/15-Sturmgewehr ein schniekes Präzisionsteil oder sogar einen Granatwerfer. Geschickt! Wenn Sie also die Waffe „wechseln", fummelt Ihr Protagonist, der Boss, in wenigen Sekunden die gewünschte Modifikation zusammen. Das funktioniert reibungslos und stört den Spielfluss nicht. Im Gegenteil: Die geschmeidigen Umbau-Animationen verleihen dem Ganzen Dynamik, ähnlich wie wir es vom Waffenwechsel bei *Counter-Strike* kennen. Wummen gibt es zwölf Stück plus diverse Granaten-Arten. Zudem haben Sie die Möglichkeit, unbesetzte Geschütze zu bemannen und gegen die Feinde zu richten. Hier geht die Post ab!

AUF DIE PLÄTZE!

Zum Glück arbeiten Sie in einem Team, das **aufs Beste** funktioniert. In den Kampfarealen gibt es taktische Stellungen, die in Ihrem Sichtfeld Rot gekennzeichnet sind. So erkennen Sie auf einen Blick **die** Scharfschützen-Punkte, Sprengmöglichkeiten oder freie Geschütze. Mit einem Tastendruck schicken Sie Ihre Schäfchen auf die gewünschte Position. Das ist trotz stets latent vorhandener **Panik unkompliziert und erweist sich nicht als Tempokiller. Wegen der hervorragenden KI Ihrer** Mitstreiter kommt es an der Front zu keinerlei Rangeleien. Die Einheiten gehen sich geschickt aus dem Weg und agieren ziemlich **eigenständig.** Überhaupt erweist sich die Steuerung als besonders clever. Neben den üblichen Ego-Shooter-Funktio**nen haben Sie ein besonders „schlaues" Fadenkreuz: Visieren Sie einen Feind ein Weilchen an, färbt sich das Teil rot. Das steigert die Treffsicherheit. Außerdem reicht jetzt ein Tas**tendruck, um die Aufmerksamkeit der gesamten Truppe auf das markierte Zielobjekt zu lenken. Diese Art der Spezialbehandlung ist besonders bei den dicken Endgegnern hilf-

Die dümmsten Uniformen

Kleider machen Leute. Doch oft steckt mehr hinter der Fassade, als man annimmt. Wir haben ein paar besonders kuriose Exemplare für Sie ausgebuddelt.



Fotos (3): action press

Polizisten:
In Wirklichkeit handelt es sich bei ihnen um arme Aliens, die auf der Erde vergessen wurden. Weil sie kaum jemand lieb hat, haben Sie sich grün geärgert.
PCA-Tipp: Vorsicht – Grün sticht!



Indianer:
Die seltsam bemalten Naturburschen kennen sich bestens mit allerlei Heilmittelchen aus. Sie lieben ihre großen Stämme und sind meistens Friedenspfeifen.
PCA-Tipp: Vorsicht – Rot haut!



Geistliche:
Diese Stubenhocker nehmen alles für bare Münze. Hauptsache, es kommt von oben. Sie haben es ständig mit dem Kreuz und predigen das Blaue vom Himmel, bis es schneit.
PCA-Tipp: Du musst dran glauben!

»Bei der Hasenscharte hilft auch keine Laserbehandlung.«

reich. Näheres zum Thema Befehle entnehmen Sie bitte dem Extrakasten „Lass mich dein Sklave sein“.

TOLLE SICHTWEISE

Seit den Anfängen Mitte der Achtzigerjahre mit *The Eidolon* und *Rescue on Fractalus*, fallen Spiele von Lucas Arts (damals noch Lucasfilm Games genannt) besonders durch Detailverliebtheit und Atmosphäre auf. Daran hat sich bis heute nichts geändert. Beispiel: Wenn Sie einen der Ureinwohner von Geonosis, ein seltsames Insektenflatterviech, aus nächster Nähe **erdolchen**, spritzt virtuelle **Eingeweiden-Suppe** an Ihr Helmvisier. Kurze Zeit später reinigt ein Scheibenwischer das **Blickfeld** und sorgt für freie Sicht. Ähnliches passiert bei Kratzern und **Einschusslöchern**. Interessanterweise **haben** wir noch **keine identischen** Schleimspuren **auf dem** Visier entdecken können, jede **ist ein Unikat. Apropos Helm:** Hier erfahren **Sie sämtliche** Infos wie Zustand der Schutzschilde, Gesundheit und Position der Kameraden sowie **Munitionsvorrat auf einen Blick. Wie praktisch! Und wo wir beim Blick sind: Die Optik von *Republic Commando* ist wirklich mehr als gelungen. Herrliche Partikeleffekte setzen Explosionen in Szene,** Spiegelungen auf den Metallpanzern der Droiden machen die Gegner noch plastischer. Dazu kommen **die grazilen** Animationen, bei denen sogar **Profiturnerin** Jenna Jameson **vor** Neid **erblassen würde. Und** das **heißt** eine **Menge.** RALPH WOLLNER

SW: REPUBLIC COMMANDO			DAS URTEIL	
MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Taktik-Shooter	**PREIS/LEISTUNG**	82%
	PREIS:	Ca. € 45,-	**STEUERUNG**	86%
	ENTWICKLER:	Lucas Arts	**GRAFIK**	84%
	VERTRIEB:	Activision	**SOUND**	90%
	INTERNET:	www.lucasarts.com	**MEHRSPIELER**	77%
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM	**SPRACHE:**	Englisch/dt. in Vorb.	**EINZELSPIELER**	
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren		85%
	TERMIN:	3. März 2005		
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, Assault; 1 Sp./CD	**PC:** 1 Spieler; **NETZWERK:** 8 Spieler; **INTERNET:** 8 Spieler			

SEHR GUT – Die ersten fünf Stunden sind beinahe genial, der Rest sehr gut.

FAZIT



RALPH WOLLNER

„Ich mach mir mal 'ne Dose auf“, meinte Herr Ciszewski und verschwand mit Ravioli bewaffnet in die Redaktionsküche. Das Gleiche dachte ich mir in dem Moment, als ich einem weiteren Droiden mit einem gezielten Schuss die Elektro-Birne wegballerte. Ganz ohne Ravioli. Bei *Republic Commando* verabschiedet man sich von der bösen Realität und wird Teil des *Star Wars*-Universums. Eine Zeit lang hatte ich endlich einmal Freunde: die Delta Squad. Hoffentlich treffe ich meine neuen Kumpels im nächsten Teil wieder.

FAZIT

JOACHIM HESSE



Ich mag *Republic Commando*. Aber wo sind Helden wie Han Solo? Spielen muss ich einen 08/15-Trooper von der Stange. Und genau von dort scheinen zum Teil auch Story und Spieldesign zu kommen. Ich laufe von Punkt zu Punkt und beobachte ein vorherbestimmtes Ereignis nach dem anderen – ein kleiner Gag hier, ein schneller Kill dort. Immerhin darf ich Leute herumkommandieren. Das versöhnt mich mit der Welt. Außerdem mag ich in Wahrheit ohnehin alles, wo *Star Wars* draufsteht. Fantasiearmut hin oder her.


eidos
www.eidos.com

- Offizielle Playboy-Lizenz
- Über 300 Einrichtungsobjekte
- 14 Hauptmissionen
- 2 Spielmodi
- Über 150 amerikanische Prominente
- 12 Sexanimationen

Foto: Playboy, Ubisoft

Schau doch mal rein!

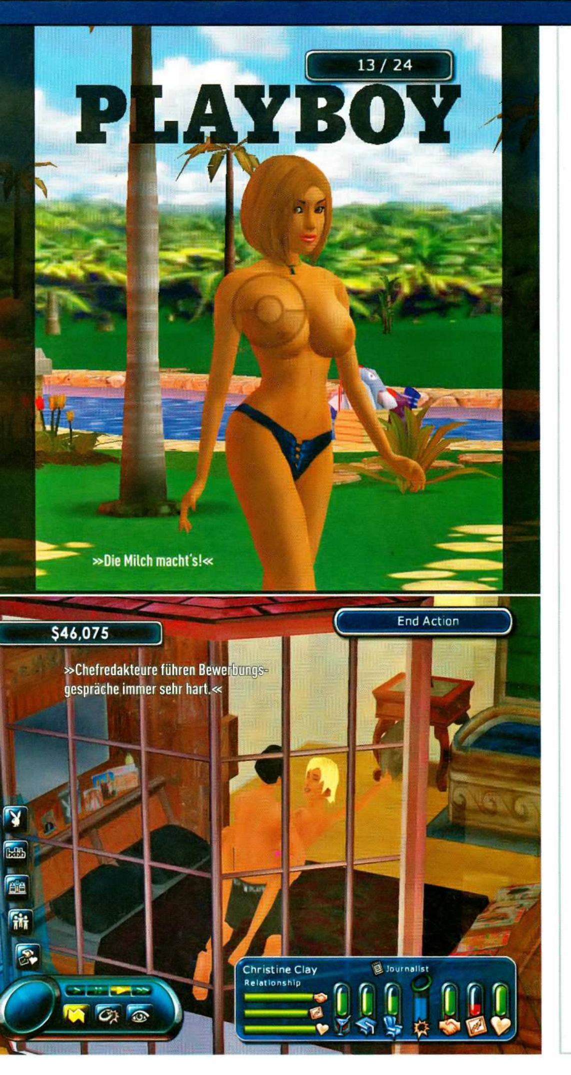
»Wespenplage: Bild-Zeitung veröffentlicht erste Fotos der Opfer.«

In den Hügeln von Hollywood steht ein Haus. Hinein kommt nur, wer eingeladen ist. Eingeweihte bezeichnen es als PLAYBOY: THE MANSION. Kein Ort für anständige Mädchen. Und ab heute hat es einen neuen Besitzer: Sie!

Knutscht doch tatsächlich die Blondine mit dieser Schaupieler-Schlampe rum. Ts, ts, ts. Was Alkohol doch aus Menschen macht. Apropos – Zeit, mal wieder am Getränkeausschank zu checken, ob das angeheuerte Bunny den Barkeeper-Pflichten nachkommt. Immerhin bezahlen Sie dafür einen Haufen Asche. Andererseits könnte auch Ihre Freundin Tara wieder ein wenig Aufmerksamkeit vertragen. Der Dame wollen Sie schließlich nachher noch zeigen, wie man in einem Luxus-Doppelbett Rodeo reitet. Und dieses andere Playmate Antonia müssen Sie ebenfalls noch bezirzen, damit sie sich für Sie fotografieren lässt. Warum ist das Leben nur so kurz?

ZU HAUSE IST ES AM SCHÖNSTEN

Bereits der Intro-Song dürfte, zumindest inhaltlich, die Gedanken der meisten männlichen Wesen auf diesem Planeten treffen: „I wanna live at the Playboy Mansion!" – „Ich will im Playboy-Anwesen wohnen", schallt es Ihnen da entgegen. Nun, für schlanke, mit Silikon getunte Frauen ist das nichts Neues. Doch jetzt sind auch Sie mit im Boot. Dank *Playboy: The Mansion*. Dort spielen Sie Playboy-Gründer Hugh Hefner höchstpersönlich. Mit 100.000 Dollar Startkapital und einem wunderbaren Anwesen sollen Sie ein Zeitschriftenimperium aus dem Boden stampfen. Das ist längst nicht so schwierig, wie es klingt. Entweder leben Sie ohne Zwang im Freien Spiel vor sich hin, bis Ihnen das Geld ausgeht, oder Sie lassen sich in Missionen mit pikanten Situationen aus Hefs Leben konfrontieren. Für gemeisterte Aufgaben schalten Sie im Haus neue Areale wie etwa die legendäre Pool-Grotte frei und bekommen Punkte. Mit Letzteren dürfen Sie Cheats kaufen. Ganz offiziell. Zum Beispiel können Sie Gäste lüstern herumlaufen lassen oder Sie verpassen Ihrem Hausmädchen einen Atombusen. Doch auch ohne solche Extras treffen Sie in jedem Fall eine Menge perfekt gebauter Frauenzimmer Marke Barbie. Genau genommen dreht sich das ganze Spiel um nichts anderes. Sie dürfen die Ladys sogar nach Herzenslust einkleiden. Knapper Stringtanga statt Jogginghose? Kein Problem! Selbst die letzte B-Politikerin im Spiel verfügt zudem



»Die Milch macht's!«

»Chefredakteure führen Bewerbungsgespräche immer sehr hart.«

So spielt sich Playboy: The Mansion

Hugh Hefner zu sein, hat seine Tücken. Für Ihr Heft brauchen Sie Inhalt, Partys kosten Geld und Gespräche Zeit. Das alles unter einen Hut zu bekommen, ist Ihr Job.

Party feiern



Vitamin B ist das A und O jeder Geschäftsbeziehung. Nur wer die richtigen Leute kennt und sie in Gespräche verwickelt, hat Erfolg. Veranstalten Sie daher so viele Partys wie möglich und laden Sie dazu die Gäste ein, die Ihnen am meisten Nutzen bringen.

Sex haben



Das Beste am Spiel sind die halbnackten Frauen. Deren Körper entsprechen bis ins Detail den gängigen Schönheitsidealen. Da die Entwickler bei den Sexanimationen die lustigsten Ideen hatten und die Damen danach alles für Sie machen, sollten Sie Mr. Charming spielen.

Managen

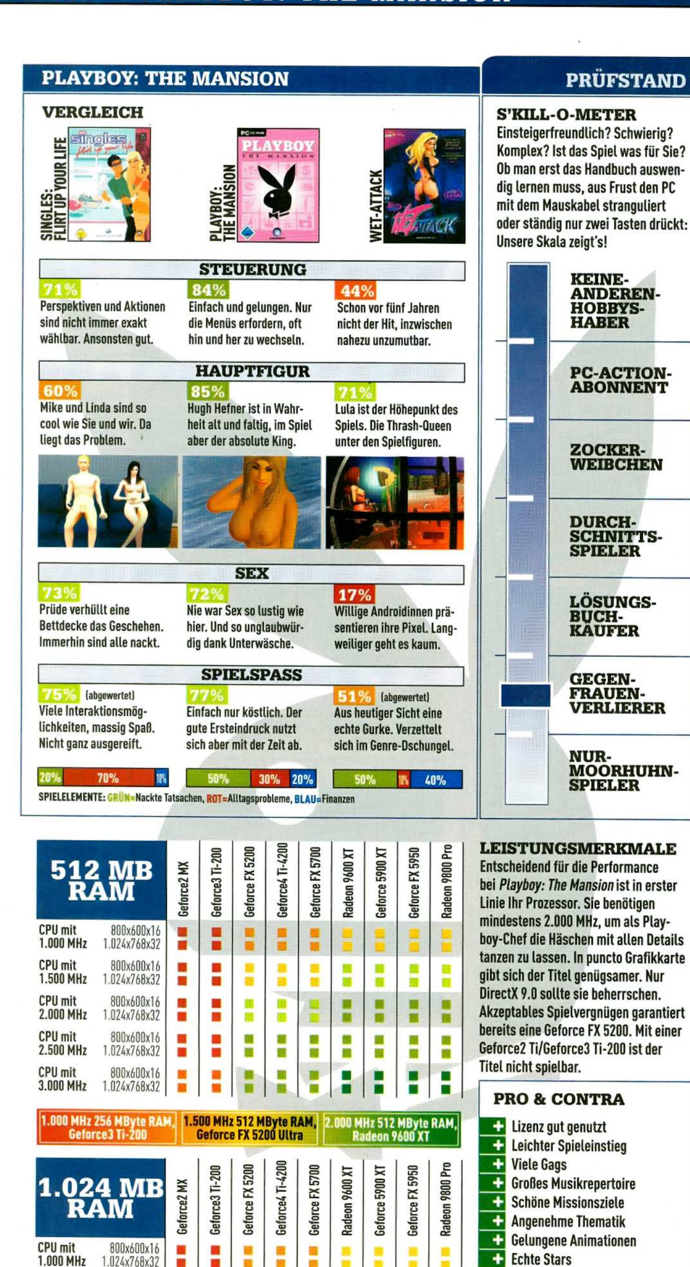


Ohne Moos nix los. Diese Bauernweisheit gilt auch für *Playboy: The Mansion*. Stellen Sie möglichst zügig Ihre Playboy-Ausgaben fertig. Mit dem Geld feiern Sie dann Partys, bezahlen Ihr Personal und richten Ihre Villa ein.

über Fotomodellmaße, was uns den Unterschied zur Realität jedes Mal schmerzhaft vor Augen führt. „Es ist eben die Playboy-Villa", erklärt uns Chef-Entwicklerin Brenda Brathwaite auf. „Da müssen überall hübsche Frauen sein!" Diese Erklärung reicht uns vollkommen. Wer möchte schon eine Angela Merkel zu einem Oben-Ohne-Fotoshooting überreden? Eben. Im Gegensatz zum Frauentyp im Spiel ist die Musik alles andere als einseitig. Hip-Hop, Jazz, Pop, Techno, Industrial, Flamenco oder doch ein bisschen Rock? Aus den Lautsprechern Ihrer so genannten Phat-Phlat-Stereoanlage dröhnt nur das, was Sie gern möchten.

EINS UND EINS MACHT ZWEI!

Das Spiel an sich besteht aus zwei Teilen: Wirtschaft und Sozialkontakte. Ohne das eine liegt allerdings auch das andere schnell brach. Verlieren Sie daher nie Ihr Hauptziel aus den Augen: neue Ausgaben des Herrenmagazins Playboy zu produzieren. Die spülen Geld für Wohnungseinrichtung und Personal in die Kasse. Für eine Playboy-Nummer brauchen Sie Fotos hübscher Frauen für Cover und Ausfaltposter (Centerfold) sowie Bildreportagen, Artikel, Interviews und Essays. Den Kram bekommen Sie, indem Sie Leute engagieren und Partys auf Ihrem Anwesen schmeißen. So knüpfen Sie die nötigen Kontakte. Gehen Sie einfach auf die Personen Ihrer Begierde zu und klicken Sie sich durch simple Aktionsoptionen: Zur Wahl steht nach und nach eine ganze Menge. Vom freundlichen Händedruck über Geschäftsabschluss bis hin zum Sex auf der Sonnenliege. Ob der auch klappt, hängt zum Teil davon ab, ob es Ihnen gelingt, die Bedürfnisse Ihrer virtuellen Gegenüber zu befriedigen. Leidet die vollbusige Schönheit an Durst, hat Sie selten Lust auf ein Tête-à-tête. Bei einem Supermodel dauert die Überzeugungsphase natürlich länger als bei einer Studentin, die nur mal eben das Haus des berühmten Hef besichtigen wollte. Normalerweise verläuft aber alles nach Plan. Es ist nur eine Frage der Zeit und der Finanzen, bis tatsächlich alles möglich ist. Einige Spieler dürften sich damit vermutlich unterfordert fühlen. Da die Sexanimationen das Lustigste am gesamten Spiel sind, soll-



PLAYBOY: THE MANSION

VERGLEICH

STEUERUNG

Singles	Playboy: The Mansion	Wet-Attack
71% Perspektiven und Aktionen sind nicht immer exakt wählbar. Ansonsten gut.	84% Einfach und gelungen. Nur die Menüs erfordern, oft hin und her zu wechseln.	44% Schon vor fünf Jahren nicht der Hit, inzwischen nahezu unzumutbar.

HAUPTFIGUR

Singles	Playboy: The Mansion	Wet-Attack
60% Mike und Linda sind so cool wie Sie und wir. Da liegt das Problem.	85% Hugh Hefner ist in Wahrheit alt und faltig, im Spiel aber der absolute King.	71% Lula ist der Höhepunkt des Spiels. Die Thrash-Queen unter den Spielfiguren.

SEX

Singles	Playboy: The Mansion	Wet-Attack
73% Prüde verhüllt eine Bettdecke das Geschehen. Immerhin sind alle nackt.	72% Nie war Sex so lustig wie hier. Und so unglaubwürdig dank Unterwäsche.	17% Willige Androidinnen präsentieren ihre Pixel. Langweiliger geht es kaum.

SPIELSPASS

Singles	Playboy: The Mansion	Wet-Attack
75% (abgewertet) Viele Interaktionsmöglichkeiten, massig Spaß. Nicht ganz ausgereift.	77% Einfach nur köstlich. Der gute Ersteindruck nutzt sich aber mit der Zeit ab.	51% (abgewertet) Aus heutiger Sicht eine echte Gurke. Verzettelt sich im Genre-Dschungel.
20% / 70% / 10%	50% / 30% / 20%	50% / 10% / 40%

SPIELELEMENTE: GRÜN=Nackte Tatsachen, ROT=Alltagsprobleme, BLAU=Finanzen

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCH-SCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

512 MB RAM

		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	rot	rot	orange	orange	orange	gelb	gelb	gelb	gelb
	1.024x768x32	rot	rot	orange	orange	orange	gelb	gelb	gelb	gelb
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	rot	rot	gelb	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
	1.024x768x32	rot	rot	gelb	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	rot	rot	hellgrün	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	rot	rot	hellgrün	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün	grün
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	rot	rot	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	rot	rot	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	orange	orange	grün	grün	grün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	orange	orange	grün	grün	grün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün

1.000 MHz 256 MByte RAM, Geforce3 Ti-200 | 1.500 MHz 512 MByte RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 2.000 MHz 512 MByte RAM, Radeon 9600 XT

1.024 MB RAM

		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	rot	rot	orange	orange	orange	gelb	gelb	gelb	gelb
	1.024x768x32	rot	rot	orange	orange	orange	gelb	gelb	gelb	gelb
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	rot	rot	gelb	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
	1.024x768x32	rot	rot	gelb	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	rot	rot	hellgrün	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	rot	rot	hellgrün	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün	grün
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	rot	rot	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	rot	rot	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	orange	orange	grün	grün	grün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	orange	orange	grün	grün	grün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün

LEISTUNGSMERKMALE

Entscheidend für die Performance bei *Playboy: The Mansion* ist in erster Linie Ihr Prozessor. Sie benötigen mindestens 2.000 MHz, um als Playboy-Chef die Häschen mit allen Details tanzen zu lassen. In puncto Grafikkarte gibt sich der Titel genügsamer. Nur DirectX 9.0 sollte sie beherrschen. Akzeptables Spielvergnügen garantiert bereits eine Geforce FX 5200. Mit einer Geforce2 Ti/Geforce3 Ti-200 ist der Titel nicht spielbar.

PRO & CONTRA

- + Lizenz gut genutzt
- + Leichter Spieleinstieg
- + Viele Gags
- + Großes Musikrepertoire
- + Schöne Missionsziele
- + Angenehme Thematik
- + Gelungene Animationen
- + Echte Stars
- + Intuitive Steuerung
- + Busen
- − Zu oberflächlich
- − Umständliche Menüstruktur
- − Repetitiver Spielablauf
- − Keine ganz nackten Personen
- − Zu ähnliche Figuren
- − Wenig Mimik

ten Sie so viele wie möglich davon sehen. Dazu brauchen Sie 1. willige Gespielinnen und 2. die passenden Möbel. Ohne beispielsweise den Whirlpool ist eben kein schaumiges Stelldichein möglich. Ähnlich wie bei *Die Sims* können Sie daher die passenden Accessoires kaufen und im Haus verteilen.

WER HAT DIE HOSEN AN?

Das Spiel *Playboy* krankt an einem ähnlichen Problem wie das gleichnamige Magazin: Es hört da auf, wo der Spaß beginnt. Zumindest in sexueller Hinsicht. Dass die Teilnehmer beim Geschlechtsverkehr ihre Hosen anbehalten, mögen vielleicht Waldorf-Schüler und Mitglieder der Katholischen Jugend Österreich angemessen finden. Wir nicht. Falls Personen der erwähnten Gruppen gerade mitlesen: Man hat Sie für dumm verkauft! Glauben Sie uns: Die Geschichten mit den Bienchen sind gelogen. Papa behält beim Sex seine Boxershorts nicht an. Mama trug damals keinen Slip, als sie so komisch geschrien hat. Anders in *Playboy: The Mansion*. Da ist Hef, ein Typ, der mit der Hälfte aller weiblichen Wesen schläft, die sich in seine Villa verirren. Ein Typ, der sich mehrere Freundinnen gleichzeitig hält. Ein Typ, der auf dem Flipper seine femininen Angestellten poppt, während der Rest der Belegschaft drum herum steht. Ein Typ, der einem Rockstar die Zwillings-Freundinnen ausspannt, um mit ihnen ... Sie wissen schon. Und dann behält er beim Sex die Hosen an? Buuuuuuh! Zumindest volljährige Käufer hätten eine erweiterte Version verdient.

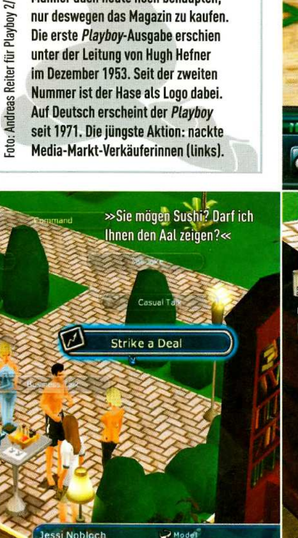
DAS AUGE DES BETRACHTERS

„Erinnerst du dich an Duffy Wolff?" – Die Frage Ihrer Assistentin Jenny Lewis klingt nach Arbeit. „Du hast Carmen Electra für seine Reality-Show engagiert. Er ist mit vier Playmate-Finalistinnen zurück. Du musst nun die Siegerin bestimmen und mit ihr das Centerfold besetzen." Das sollte im Rahmen des Möglichen liegen. Also her mit den Damen. Nach einer Gesprächsrunde haben Sie Ihre Wahl getroffen. Obwohl Sie mit Dwight Burt einen gut bezahlten Fotograf beschäftigen, schießen Sie die

Lecker: falscher Hase



Foto: Andreas Reiter für Playboy 2/2005



Playboy ist eine der fünf bekanntesten Marken der Welt. Und alles entstand aus der Idee, unbekleidete Frauen in einer Zeitschrift abzudrucken. Zusammen mit etwas Text, von dem viele Männer auch heute noch behaupten, nur deswegen das Magazin zu kaufen. Die erste *Playboy*-Ausgabe erschien unter der Leitung von Hugh Hefner im Dezember 1953. Seit der zweiten Nummer ist der Hase als Logo dabei. Auf Deutsch erscheint der *Playboy* seit 1971. Die jüngste Aktion: nackte Media-Markt-Verkäuferinnen (links).



»Können nie ganz abschalten: Lkw-Fahrer.«

$39,340 · Romantic Talk · Casual Talk · Strike a Deal · Jessi Nobloch · Relationship · Model

»Sie mögen Sushi? Darf ich Ihnen den Aal zeigen?«



»Papa Hilton gibt seiner Tochter Paris einen Gute-Nacht-Kuss, bevor er sie zu Bett bringt.«

Bilder für Ihr Magazin immer selbst. Was soll's, wer lichtet nicht gern hübsches Weibsvolk ab? Die Models posieren, Sie verändern ein wenig den Blickwinkel und drücken im richtigen Moment auf den Auslöser. Ganz einfach. Doch halt, wann ist der richtige Moment? Ehrlich gesagt scheint das keine Rolle zu spielen. Denn selbst die blödesten Posen auf dem Cover wirken sich nicht auf die Umsätze aus. Ein „Sind wir so weit gekommen, um DAS auf die Titelseite zu bringen?", hören Sie im Grunde nie. Und wenn, dann hängt es nicht mit Ihren Fotos zusammen, sondern damit, dass das Mädel nicht prominent genug ist. Die Kameraarbeit an sich macht daher nach ein paar Sitzungen auch kaum noch Laune und wirkt eher lästig. Wenn Sie sich von kleinen Schwächen wie diesen und ein paar Bugs nicht stören lassen, ist *Playboy: The Mansion* Ihr Spiel. Statt Tiefgang erwartet Sie leicht verdauliche Kost mit hohem Unterhaltungswert. Und für den Rest kommt ja vielleicht irgendwann doch noch *Gina Wild: Das Spiel*.

JOACHIM HESSE

PLAYBOY: THE MANSION

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 1,2 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Wirtschaftssimulation
	PREIS:	Ca. € 46,-
	ENTWICKLER:	Cyberlore Studios
	VERTRIEB:	Ubisoft
	INTERNET:	unleashyourbunny.com
SINNVOLL: 2,4 GHz, 512 MByte RAM	**SPRACHE:**	Englisch (dt. in Vorb.)
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Ende Februar 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Hugh Hefner ist wie Rudi Völler: Es gibt nur einen.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	77 %
STEUERUNG	84 %
GRAFIK	75 %
SOUND	81 %
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 77 %

GUT – Die bisher angenehmste Möglichkeit, ein Seximperium aufzubauen.

FAZIT – JOACHIM HESSE

Das Frauenbild, das *Playboy: The Mansion* vermittelt, ist nicht in Ordnung. Alice Schwarzer würde sich anhand billiger Fleischbeschau und Fließbandsex im Grabe umdrehen – wenn sie schon tot wäre. Ich bin da anders. Mir macht es Freude, mit dem virtuellen Hef einem Rasseweib nach dem anderen mir noch unbekannte Animationen zu entlocken. Der Wirtschaftsteil läuft zudem derart simpel ab, dass sogar mein Männergehirn alles erfasst. Nur die Sexzensur wirkt dilettantisch: Wo bleibt die Ab-18-Version?

FAZIT – AHMET ISCITÜRK



Ach menno! Die Vorschau-Version fand ich klasse. Die hatte kleinere Bugs, wie es für Vorschau-Versionen typisch ist. Dass sich einige Mängel auch ins finale Produkt schlichen, finde ich blöd. Ich sah in diesem Spiel unsere Erlösung! Das Heil für alle Gläubigen, die guten, ehrlichen Sex nicht nur in Billigprodukten, sondern auch in Big-Budget-Spielen sehen wollen. Ein bisschen Balancing hier und ein wenig mehr Freizügigkeit dort hätte wahre Wunder bewirkt. Ich fühle mich hintergangen, zocke aber jetzt noch ein Stündchen ...

- Etwa 40 Stunden Spielzeit
- Neue Jedi-Kräfte
- Neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände
- Verbesserte Steuerung
- 10 spielbare Charaktere
- Komplett deutsch lokalisiert

»Uns Normalbürgern fällt es nicht auf. Doch erfahrene Psychologen erkennen schon an der Körperhaltung: Der mag uns nicht.«

Mach dein Kreuz hierhin!

PC ACTION GOLD

An Rollenspielern nagt diese Frage besonders: Ist STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2 – THE SITH LORDS besser als der Vorgänger? Ja, ist es. Hier lesen Sie auch, warum.

POSTERFRAU MELISSENGEIST

Die Posterfrau war wieder da und brachte gleich 25 fette *KotOR 2*-Poster im DIN-A2-Format mit. Um eins abzugreifen, beantworten Sie folgende Frage, wie Sie wollen: „Wer war's?"

a) Abba The Fuck War's!
b) Star war's!
c) Ich ziehe den Joker und habe automatisch Recht!

25x

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 24. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

Die schlechte Nachricht zuerst. In den ersten acht bis zehn Spielstunden von Star Wars: *Knights of the Old Republic 2 – The Sith Lords* ist wohl folgender Satz Ihr treuester Begleiter: „Wann kriege ich endlich mein verdammtes Lichtschwert, ihr Penner?" Die gute Nachricht ist, dass Sie danach etwa 30 göttliche Stunden lang mit den Dingern auf fiese Sith-Heinis eindreschen dürfen – am besten haben Sie in jeder Hand eins. *KotOR 2* bietet also rund 40 Stunden Spielzeit, was auch für ein Rollenspiel ordentlich ist. Wer dem Swoop-Racing (ein kurzweiliges Rennspiel) und Pazaak (suchtförderndes Kartenspiel) verfällt, kann in diesem Titel auch gut und gern doppelt so lange versumpfen. Das hängt alles von Ihren Vorlieben ab. Das „Tu was du willst"-Gefühl zieht sich dabei wie ein roter Faden durch *KotOR 2 – The Sith Lords*.

ERZÄHL KEINE GESCHICHTEN

Wie schon im Vorgänger starten Sie als Typ, der sein Gedächtnis verloren hat und es mit fortschreitendem Spielverlauf zurückgewinnt. Die Story zu beschreiben, ist bei diesem Spiel heikel. Ein falsches Wort und schon könnte sich der eine oder andere Kenner des Vorgängers einen Reim auf die kommenden Geschehnisse machen. Und dann lauern uns diese Freaks wahr-



>>Wollte unbedingt auch mal bei Star Wars mitspielen: Käfer Sutherland.<<

>>Er hat einen Clown gefrühstückt. Die Maske schaut noch raus.<<

>>Du bist kein Mensch mehr, Robodog.<<

scheinlich vor dem Verlagsgebäude auf, um uns „Spoiler-Schwein" in die Stirn zu meißeln. Belassen wir es dabei: Das Ganze spielt fünf Jahre nach dem Erstling. Da hatte Revan im Finale Darth Malak die Fresse poliert und ward nie mehr gesehen. Was ist aus dem Helden geworden? Wo treibt er sich herum? Die Antworten finden Sie in *KotOR 2*. Und eine ganze Menge mehr.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2 — PRÜFSTAND



VERGLEICH

KOTOR | KOTOR 2 | GOTHIC 2

EINSTEIGERFREUNDLICHKEIT

KOTOR	KOTOR 2	GOTHIC 2
90% Lockere Rätsel, coole Lernkurve. Und recht leicht ist es ja auch noch.	93% Tutorial, das kaum Fragen offen lässt. Super dosierbarer Schwierigkeitsgrad.	84% Anfänger arbeiten sich schnell rein. Selbst in die komplexe Steuerung.

GRAFIK

KOTOR	KOTOR 2	GOTHIC 2
80% Teilweise eintönige Umgebungsgrafik und wenig Details. Dafür tolle Effekte.	82% Wieder sind die Umgebungen etwas öde und detailarm. Dafür mehr tolle Effekte.	76% Die Zeit ging nicht spurlos dran vorbei. Ordentlich sieht es aber noch aus.

KAMPFSYSTEM

KOTOR	KOTOR 2	GOTHIC 2
89% Gut konfigurierbar. Auf Wunsch mit automatischer Pausen-Funktion.	91% Noch besser als vorher. Waffen lassen sich mit einem Klick wechseln.	79% Gestaltet sich zuweilen hektisch und aufgrund der Steuerung kompliziert.

SPIELSPASS

KOTOR	KOTOR 2	GOTHIC 2
89% (abgewertet) Eines der besten Rollen- und *Star Wars*-Spiele aller Zeiten.	91% Größer und besser als der Vorgänger. Nicht nur *Star Wars*-Fans greifen zu!	83% Noch immer sehr gut, vor allem als Gold Edition, die noch umfangreicher ist.
60% / 40%	55% / 45%	50% / 50%

SPIELELEMENTE: GRÜN=Kämpfen, ROT=Story erleben.

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCH-SCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

512 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti 4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32									

1.200 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 2.000 MHz 512 MB RAM, Geforce4 Ti-4200 | 2.400 MHz 512 MB RAM, Radeon 9700 Pro

1.024 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti 4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

Während *KotOR 2* auf der Xbox teilweise stark ruckelt, freuen sich PC-Spieler ab 2.400 MHz und Radeon 9700 Pro oder Geforce FX 5900 über absolut flüssige Lichtschwertkämpfe. Da der Titel die gleiche Grafik-Engine wie der Vorgänger verwendet (lediglich ein paar schmucke Effekte sind neu), fällt die Hauptrechenlast erneut der Grafikkarte zu. Bei DX7-Platinen (Geforce2/4 MX) werden nicht alle Effekte dargestellt.

PRO & CONTRA

- \+ Lange Spielzeit
- \+ Hoher Wiederspielwert
- \+ Tolles Kampfsystem
- \+ Nichtlinearer Spielverlauf
- \+ Dynamisches Dialogsystem
- \+ Spannende Geschichte
- \+ Gegenstände kombinierbar
- \+ Hervorragender Soundtrack
- \+ Bombastische Klangkulisse
- \+ Verbesserte Steuerung
- \+ Verhalten von Gut und Böse wirkt sich stärker aus
- − Etwas träger Einstieg
- − Umgebungsgrafik etwas eintönig gestaltet

AUFPOLIERT

Wer den ersten Teil mochte, liebt den Nachfolger, denn er bietet einfach mehr von allem. Das beginnt bei den wichtigsten Komponenten eines Rollenspiels: der Bedienung und dem Kampfsystem. Wieder lässt sich das Ganze frei nach persönlicher Vorliebe steuern. Sie möchten so viel wie möglich mit der Maus erledigen? Kein Problem. Gegenstände einsacken, Angriffe einleiten, Gespräche führen und alles andere geht mit der Maus locker von der Hand. Wer mit der Tastatur ins Bett geht, wurschtelt sich ebenso bequem durch das Spiel. Eine Verbesserung ist beispielsweise, dass Sie die Bewaffnung Ihrer Spielfiguren mitten im Kampf mit nur einem Knopfdruck ändern.

HAU REIN!

Beim Kämpfen hat sich auch einiges getan. Noch immer serviert man Ihnen eine Mischung aus Rundenkampf und Echtzeit-Schlacht. Alle Figuren auf dem Spielfeld wählen abwechselnd eine Aktion aus, die dann umgehend ausgeführt wird. Auf Wunsch pausiert das System das Geschehen nach jedem Spielzug, wodurch auch Runden-Taktiker auf ihre Kosten kommen. Neben neuen Kampfanimationen und einem noch größeren Aktionspool stellen die brandneuen Lichtschwert-Kampfstile eine klare Verbesserung dar. Jeder Kampfstil hat dabei Vor- und Nachteile. Manche eignen sich besser gegen einzelne Feinde, andere sind effektiv gegen Jedi oder Rivalen, die mit Schusswaffen hantieren. Mit steigender Erfahrung lernen Sie netterweise immer mehr dieser überaus wichtigen Praktiken.

AUS ERFAHRUNG BÖSE

Das Spiel „Guter Jedi/Böser Jedi" trieben die Entwickler diesmal auf die Spitze. Jede Ihrer Entscheidungen beeinflusst die Entwicklung Ihres Helden und sogar die Ihrer Partymitglieder. Sie dürfen sogar so fies sein, dass einzelne Mitstreiter nicht einmal mehr ein Wort mit Ihnen wechseln, so sehr verabscheuen diese Ihre Taten. So etwa, wenn eine verzweifelte Mutter mit ihren Kindern aus dem Getto fliehen möchte. Jedi sind ja meist



»Die sind wegen Schnee von gestern hinter uns her! Dabei liegt hier genug Schnee von heute!«

»Der doofe Terrorist hörte mal, dass Insekten Chitinpanzer besitzen. Erst beim Überfall erfuhr er, dass es sich dabei nicht um ein teures Kriegsgerät handelt.«



»Tja, da hat er wohl vergessen, dass Import-Roboter keine 220V-Spannung vertragen!«

gute Wesen. Besorgen Sie ihr doch einfach einen Piloten, der die Not leidende Familie da herausbringt. Eventuell können Sie auf diese Weise noch dem arbeitslosen Flieger helfen, den Sie kurz vorher kennen lernten. Oder aber: Nehmen Sie der Alten alles Geld weg und schicken Sie die jammernde Kuh einfach zum Teufel. Bei der Gelegenheit sorgen Sie gleich dafür, dass ein schwer kranker Flüchtling aus Angst vor einer Seuche vorzeitig den Löffel abgibt. Dabei haben Sie das Gegenmittel doch in der Tasche. Aber das verkaufen Sie lieber beim Händler, den Sie dabei gleich bedrohen, um einen kräftigen Rabatt herauszuschinden. Fies, aber abgefahren! Fassen wir zusammen: Die Neuerungen sind nicht weltbewegend, stellen aber definitiv eine Steigerung zum Vorgänger dar. Die optische Qualität geht zwar in Ordnung, hat aber ihre Grenzen – ist ja die gleiche

So spielt sich KotOR 2

Sie dachten, als Jedi hätte man ein lockeres Leben? Weit gefehlt, Sie Hobby-Padawan! Der Alltag eines Jedi besteht aus tausend anstrengenden Dingen, wenn man alle *Star Wars*-Filme und Spiele als Beispiel heranzieht. Wir hatten allein mit den Aufgaben in diesem Spiel alle Hände voll zu tun und zählen an dieser Stelle einfach mal die Haupttätigkeiten auf.

KÄMPFEN

Mit jeder Spielminute knipsen Sie einer größeren Anzahl von Feinden das Licht aus. Dabei sollten Sie Ihr Team ausgewogen bewaffnen und auf eine gute Balance zwischen Hieb- und Stichwaffen achten. Das sieht auch cooler aus!



QUATSCHEN

In Dialogen sind Sie nicht nur Zuhörer wie bei vielen Konkurrenzprodukten. Wählen Sie Ihre Antworten jedoch mit Bedacht, da Ihr Geschwafel den Spielverlauf empfindlich beeinflussen kann. Positiv und vor allem negativ.



KNACKEN

Es gibt viel zu knacken. Schlösser, Computer, Türen, Robotergehirne, Sicherheitssysteme und so weiter. So verschaffen Sie sich bequem Zugriff zu Infos, Kohle, Items und Waffen. Wäre doch eine Schande, das Zeug liegen zu lassen!



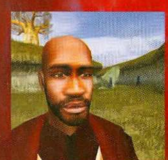
ZOCKEN

Das in der gesamten Galaxie beliebte Kartenspiel Pazaak ist schon aus dem Vorgänger bekannt. Ebenso die rasanten Swoop-Rennen, die jetzt um einiges kniffliger sind. Hier gibt es Kohle und jede Menge Spaß zu holen!



Sieht ziemlich böse aus!

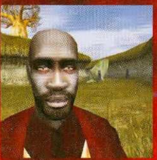
Ihre Handlungen haben nicht nur Konsequenzen auf die Art und Weise, wie andere Spielfiguren auf Sie reagieren, sondern auch auf das Aussehen des Helden. Schönling oder Kalkleiste? Der Übergang ist fließend.



GUT
Wenn Ihr Held so unschuldig aussieht, dann haben Sie entweder gerade erst mit dem Spiel angefangen oder Sie sind eine Art galaktische Mutter Theresa und Schattenparker.



NICHT SO GUT
Okay, Sie versuchen ein gütiger und lieber Jedi zu sein, aber trotzdem verfallen Sie immer wieder mal der Versuchung, etwas Fieses zu tun. Ist ja auch zu verlockend!



BÖSE
Sie lassen keine Möglichkeit aus, zu stehlen, zu betrügen und zu töten. Selbst Ihre Mitstreiter bedrohen Sie ständig mit fiesen Sprüchen. Das ist nicht gut für den Teint.

»Mönch ärgere dich nicht, die Priesterrente ist sicher.«

Engine wie früher. Ansonsten aber bietet *KotOR 2 – The Sith Lords* all die Tugenden, die wir schon beim Erstling lieben lernten. Achtung: Die uns vorliegende Testversion enthielt noch keine deutsche Sprachausgabe, weswegen wir für die lokalisierte deutsche Version in der kommenden Ausgabe einen Nachtest abliefern.

AHMET ISCITÜRK

KOTOR 2

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 4 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Rollenspiel
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Obsidian Entertainment
	VERTRIEB:	Lucas Arts/Activision
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM, Grafikkarte mit 128 MByte RAM	**INTERNET:**	www.kotor2.com
	SPRACHE:	Englisch, dt. in Vorb.
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Als abtrünniger Jedi hat man in der Galaxis keine Freunde!
PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	90%
STEUERUNG	88%
GRAFIK	82%
SOUND	93%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER
91%

HERAUSRAGEND – Dieses Spiel gehört zur Allgemeinbildung jedes Zockers!

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Kollegen von mir haben sich im Spiel dem Samariterleben verschrieben und sogar in den rund 30 Nebenaufgaben nur Gutes getan. Selbst bei Streitigkeiten in der eigenen Party griffen diese Weichlinge schlichtend ein. Aber ich bin Jedi und nicht Ghandi. Es verging keine Sekunde, in der ich nicht Zwietracht gesät und aus purer Freude virtuelles Leben vernichtet habe. Dass ich sogar meine Mitstreiter zu fiesen Schweinen aufstacheln durfte, ist die Vervollkommnung meines Daseins. Dank *KotOR 2* bin ich Gott.

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Wissen Sie, was ich noch weniger verstehe als Vegetarismus? Dass *KotOR 2* so lahm beginnt. Wer das Spiel kurz anzockt, um sich ein Bild davon zu machen, dürfte sich nach der ersten Stunde davon abwenden. Ich habe zehn Stunden gebraucht, bis ich mein Lichtschwert bekam. Zehn Stunden! Diese zehn Stunden betrachte ich im Nachhinein als Einleitung, denn erst wenn man sich mit zwei Lichtschwertern durch ein Rudel Sith-Lords mäht, erkennt man die wahre Größe dieses Titels, der sich von Anfang bis Ende steigert.





»Anna Nicole Smith hat ihre Problemzonen verhüllt.«

»Es gibt sie doch: Die Echse des Bösen.«

Endlich öffnet *World of Warcraft* auch in Deutschland seine Pforten. Nach über 600.000 verkauften Exemplaren der amerikanische Version ist das wirklich an der Zeit! Und Grund genug, uns in die deutsche Ausgabe einzuspielen ... Wir kamen kaum wieder davon los. Doch beginnen wir – Überraschung! – am Anfang. Vier Jahre sind seit dem Feldzug gegen die Brennende Legion in *Warcraft 3* vergangen. Alle Bündnisse zwischen der Horde und der Allianz sind gebrochen, die Trommeln des Krieges erklingen wieder. Die Welt Azeroth braucht also Helden – und wer könnte sich dafür besser eignen als Sie? Bestaunen Sie das Intro, das beinahe so beeindruckt wie die jüngsten Aktfotos von Heidi Klum. Typisch Blizzard eben. Dann erstellen Sie einen Charakter. Das geht im Gegensatz zu anderen Genre-Vertretern flott. Eine der acht Rassen gewählt, Charakterklasse, Aussehen, Name bestimmt, schon landet der frisch geschlüpfte Recke in einem Dorf.

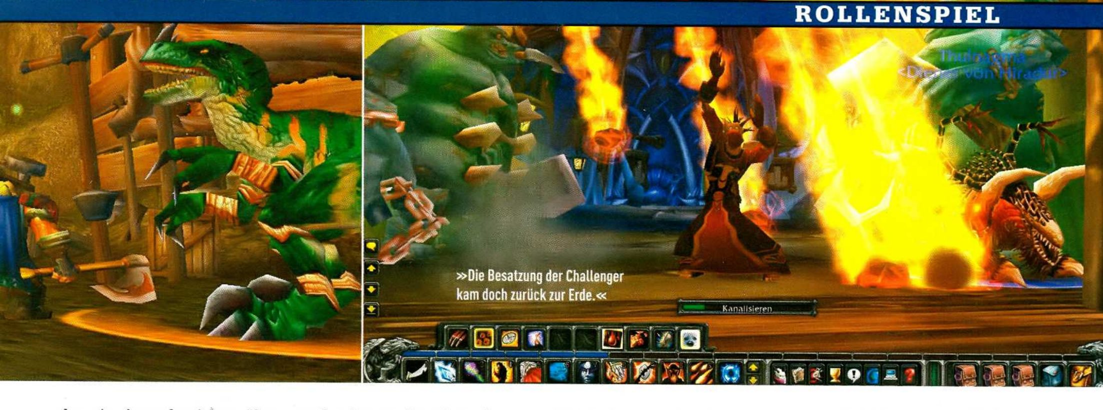
MAN SPIELT DEUTSCH

Da Sie sicher keine Wurzeln schlagen möchten, sprechen Sie den erstbesten Typen an,

AUF DVD
VIDEO

Achtung!
Die Installation dieses Programms kann zu massiven Störungen Ihres Sozialgefüges führen!

»Auf Demos werden Grüne von den Bullen immer fest genommen.«

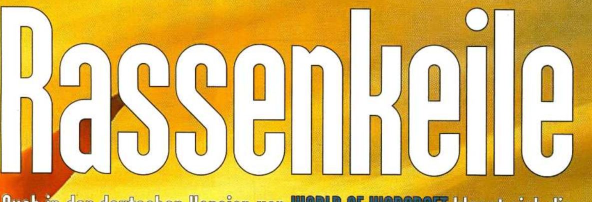


»Die Besatzung der Challenger kam doch zurück zur Erde.«

der ein Ausrufezeichen über der Rübe trägt. Mit einem geschwollenen „Seid gegrüßt!“, heißt dieser Sie willkommen und textet Sie von nun an auf Deutsch zu. Vorweg: Blizzard hat sich dabei mit der Übersetzung große Mühe gegeben. Trotzdem sorgt sie für das eine oder andere Stirnrunzeln und erinnert frappierend an *Diablo 2*. Finden Sie beispielsweise ein Paar „fadenscheinige Handschuhe“, kratzen Sie sich erst einmal nachdenklich am Kinn und überlegen, ob Sie diese dubiose Handbekleidung wirklich überstreifen sollen. Denn früher hat Ihre Mutter Ihnen sicherlich eingetrichtert – ganz im Gegensatz zu Ihrer Frau oder Freundin –, dass Sie Ihre Finger nicht überall hineinstecken sollen. Erhalten Sie eine gute Waffe als Belohnung, wundern Sie sich etwa über einen mächtigen „Ältesten-Krückstock“. Doch wie wir alle aus Erfahrung wissen, sind Rentner mit Gehhilfen ja auch in der Realität ernst zu nehmende Gegner. Lesen Sie dazu auch unseren Kasten „Nimm die Sprachhürden“.

SPIEL SÜCHTIG

Und was soll jetzt so Besonderes an *World of Warcraft* sein? Ist das nicht ein Online-



Rassenkeile

Auch in der deutschen Version von WORLD OF WARCRAFT kloppt sich die Allianz mit der Horde. Gut oder böse – auf welcher Seite stehen Sie?



- **8 Völker**
- **9 Klassen**
- **Mehr als 1.000 Zauber und Fertigkeiten**
- **Online-Rollenspiel in der Welt von *Warcraft***

Biete schön!

Sind Sie im echten Leben ein armer Schlucker und wollten schon immer mal reich sein? Pech, Sie faule Sau! Denn in *World of Warcraft* bedarf es wie in Wirklichkeit viel Fleiß und massig Glück, um an einen prallen Geldbeutel zu kommen. Spuckt also ein erledigtes Monster mal einen seltenen Gegenstand aus, sollten Sie schleunigst zu einem der drei Auktionshäuser düsen (in der Zwergenhauptstadt Ironforge oder Orgrimmar und Gadgetzan auf Kalimdor). Dort geht es nämlich zu wie bei Ebay. Sie stellen Ihre Habseligkeiten rein, bezahlen eine Bearbeitungsgebühr, legen ein Startgebot fest und warten auf Bieter. Und dann steppt der Ork: Bei extrem seltenen Waffen, Rüstungen oder Gegenständen gehen Gebote in Höhe von mehreren hundert Goldstücken (!) ein. Umgerechnet in Euro wären das ... ähm, ein Haufen Kohle. Das Suchtpotenzial der Auktionshäuser ist enorm: Erfahrene Spieler treiben sich mitunter ständig in den Handelshallen herum und machen das ganz große Geld an der Tauschbörse – oder holen sich Dinge, um ihren Charakter noch mächtiger zu machen. Fett! Die Blizzard-Jungs wissen nun mal, wie man Menschen süchtig macht.



»Ohne Pamela: Ebaywatch.«

WORLD OF WARCRAFT (DEUTSCH)

VERGLEICH

WORLD OF WARCRAFT (DT.) | EVERQUEST 2 | DAOC: CATACOMBS

ZUGÄNGLICHKEIT

World of Warcraft (dt.)	EverQuest 2	DAoC: Catacombs
93% Sowohl Solisten als auch Gruppenspieler kommen schnell auf ihre Kosten.	77% Trotz Tutorial liegt ein steiniger Weg vor allem vor Anfängern.	76% Ohne viel Geduld und noch mehr Zeit wartet der totale Frust auf Sie.

GRAFIK

World of Warcraft (dt.)	EverQuest 2	DAoC: Catacombs
85% Trotz des Comicstils macht *World of Warcraft* eine sehr gute Figur.	89% Edel-Optik, die in voller Pracht noch auf keinem aktuellen PC läuft.	81% Durch das Add-on *Catacombs* kann *DAoC* wieder knapp mithalten.

ABWECHSLUNG

World of Warcraft (dt.)	EverQuest 2	DAoC: Catacombs
87% Die Unmengen an Aufträgen und das gute PvP-System motivieren.	88% Auch hier warten reichlich Missionen auf Ihren Helden.	89% Vor allem das interessante Reich-gegen-Reich-System macht Laune.

SPIELSPASS

World of Warcraft (dt.)	EverQuest 2	DAoC: Catacombs
93% Der neue Genre-Primus zeigt, was geht. Ein Muss für alle Zocker!	82% Aufgrund des holprigen Einstiegs nur Hardcore-Spielern zu empfehlen.	81% Standard Online-Rollenspiel mit einigen netten Ideen.
45% / 35% / 20%	50% / 20% / 30%	55% / 25% / 20%

SPIELELEMENTE: GRÜN=Kampf, ROT=Handwerk, BLAU=Kommunikation

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCHSCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

»Bär: Gähnexperiment.«

»Tödlich: billige Scherzartikel.«

512 MB RAM

512 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti 4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									

700 MHz 128 MByte RAM, Geforce4 MX-420 | 1.700 MHz 512 MByte RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 2.400 MHz 1.024 MByte RAM, Radeon 9600 XT

1.024 MB RAM

1.024 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti 4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

World of Warcraft läuft auf jedem halbwegs aktuellen PC. Setzen Sie die Sichtweite herab, können Sie bereits mit einer 1.000-MHz-CPU spielen. Selbst mit einer Geforce4 MX-440 bleibt die Onlinewelt in 800x600 flüssig, dafür fehlen der Leuchteffekt und die Glanzpunkte auf Objekten. Bei 512 MByte Speicher treten nur selten Nachladeunterbrechungen auf – mit 1.024 MByte sind diese verschwunden.

PRO & CONTRA

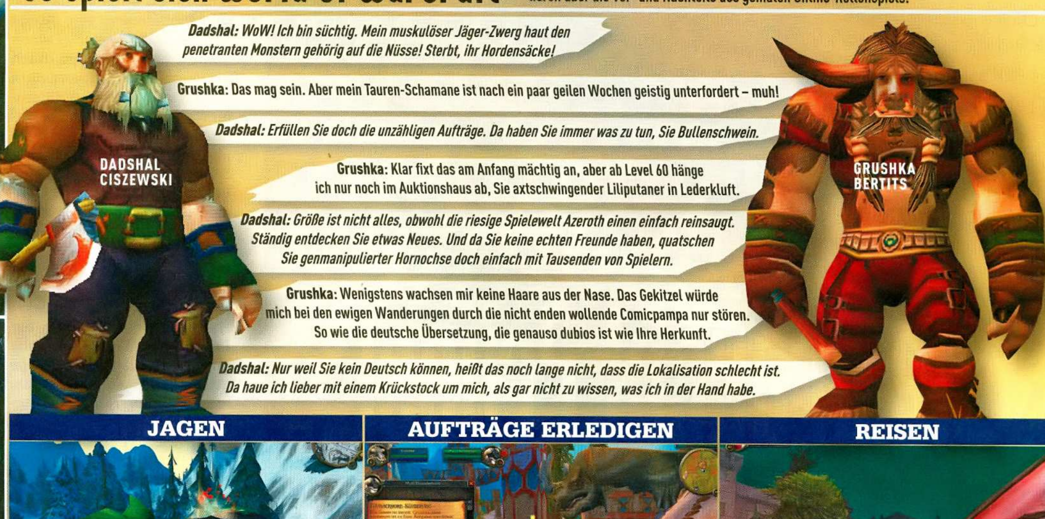
- \+ Schneller Spieleinstieg
- \+ Fantastische Musik
- \+ Riesige Spielwelt
- \+ Umwerfende Atmosphäre
- \+ Hübsche Grafik
- \+ Sehr viele Aufträge
- \+ Weckt den Sammlertrieb
- \+ Für Einsteiger und Solospieler geeignet
- \+ Schöne Animationen
- − Verbesserungswürdige KI
- − Wenig zu tun für hochstufige Charaktere
- − Gewöhnungsbedürftige Übersetzung
- − Mit der Zeit eintönige Missionen

Rollenspiel wie jedes andere? Stellen Sie sich vor, Sie essen ein Stück Schokolade. Die mundet Ihnen so gut, dass Sie immer wieder nach einem neuen Riegel greifen, so lange, bis Sie es nur noch unbewusst tun – und fett werden. Genau! *World of Warcraft* macht süchtig. Blizzard zieht Sie so geschickt in die fantastische Welt, dass Sie immer weiterspielen möchten. Das Spiel vermittelt dabei stets das Gefühl, etwas Besonderes zu sein und nicht nur irgendein 08/15-Bewohner in einer Welt, die von Helden bevölkert wird. Es ist, als ob Sie in einem breiten Flur stehen und diesen erforschen. Schließlich entecken Sie eine Tür, die ins doppelt so große Wohnzimmer führt, von dort aus geht es in den wiederum doppelt so großen Garten, der Teil eines Dorfes ist, das an eine Stadt grenzt, die in einem Land immensen Ausmaßes liegt. Fies: Blizzard offenbart Ihnen so gut wie nie, wie um-



So spielt sich World of Warcraft

Andreas „Grushka" Bertits und Lukasz „Dadshal" Ciszewski diskutieren über die Vor- und Nachteile des genialen Online-Rollenspiels.



JAGEN

AUFTRÄGE ERLEDIGEN

REISEN

fangreich dieses Spiel ist. Das Gefühl, überfordert zu sein, entsteht nicht. Stattdessen wedelt man Ihnen mit vielen Mohrrüben vor der Nase herum. In Form von Waffen, Rüstungen oder Set-Gegenständen. Ständig gibt's was zu tun, jedoch nie zu viel. Loggen Sie sich nach einer Pause wieder ins Spiel ein, können Sie sofort weitermachen – allein oder in der Gruppe. Das ist genauso genial wie gefährlich, weil suchtfördernd.

MACH'S MIT MEHREREN

Klar, später benötigen Sie für große Quests die Hilfe von Mitspielern. Denn dann werden die Aufgaben und Gegner echt riesig, auch wenn Sie selten mehr als zweieinhalb Stunden an einer Herausforderung hocken. Mit bis zu fünf Leuten ziehen Sie durch die Pampa, während sich die Sonne im Wasser spiegelt und Häschen über saftige, grüne Wiesen hoppeln. Die stimmige Atmosphäre unterstützt der fantastische, orchestrale Soundtrack optimal. Da erklingen heftige Trommeln in den Gebieten der Tauren, dass Ihnen die Ohren schlackern, während in den Wäldern der Nachtelfen sanfte Melodien durch die virtuellen Lüftchen klirren und zum Träumen animieren. Haaaaach!

DAS MUSST DU HABEN!

Unser Fazit: Blizzard hat es wieder einmal geschafft. *World of Warcraft* ist ein Muss für Zocker! Zunächst sogar unabhängig davon, ob Sie Online-Rollenspiele mögen oder nicht. Auch wenn die deutsche Übersetzung nicht perfekt gelungen ist, der Comicstil nicht jedermanns Geschmack trifft und Ihr Held in den hohen Stufen weniger Abwechslungsreiches zu tun bekommt: *World of Warcraft* packt Sie, ohne wieder loszulassen. Sie selbst verabreichen sich die Dosis. Eigene Charakterstärke kann hierbei von entscheidendem Vorteil sein. ANDREAS BERTITS

Nimm die Sprachhürden



World of Warcraft macht in der deutschen Version einen guten Eindruck, auch wenn Sie sich über einige Übersetzungen doch wundern. So grübeln Sie beispielsweise über Gegenstände wie „Brühschlammbedeckte Taschen" und „Bogenlichtschraubenschlüssel". Gut sind auch Kreaturen wie „Blutsafter" oder die Fertigkeiten „Schnitzeln und Schnetzeln" und „Seele abziehen". Das tut dem Spielspaß aber keinen Abbruch, es sei denn, jemand nimmt das Spiel ernster als sein eigenes Leben.

WORLD OF WARCRAFT (DT.)

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 4 GByte HD, Win98, Internet	**GENRE:**	Online-Rollenspiel
	PREIS:	Ca. € 45,-/ca. 13 €/Monat
	ENTWICKLER:	Blizzard
	VERTRIEB:	Vivendi Universal
	INTERNET:	http://de.wow-europe.com
SINNVOLL: 1,5 GHz, 512 MByte RAM, DSL	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Vorauss. erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Spielen Sie mit tausenden Helden in Azeroth; 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: 5.000/Server

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	92 %
STEUERUNG	91 %
GRAFIK	85 %
SOUND	90 %
EINZELSPIELER	–

MEHRSPIELER

93 %

HERAUSRAGEND – Auch die deutsche Version ist Spitzenklasse – und gefährlich!

- 3 Charaktere
- Von den Machern von *Der Herr der Ringe: Die Zwei Türme*
- Geschichte von Erfolgsautor R. A. Salvatore
- Spielt in der *Dungeons & Dragons*-Welt „Die Vergessenen Reiche"

Sie braucht Prügel

Im Fantasy-Actionspiel DEMON STONE haben Sie buchstäblich mit dem weiblichen Geschlecht zu kämpfen. Das ist allerdings alles andere als schwach.

IM VERGLEICH

Demon Stone	78%
HdR: Rückkehr des Königs (abgewertet)	76%
Gladiator (abgewertet)	70%

Durch die kinoreife Atmosphäre und die fantastische Geschichte von R. A. Salvatore setzt sich *Demon Stone* noch vor das actiongeladene *Rückkehr des Königs*. Das ziemlich detailarme *Gladiator* bietet zu wenig Abwechslung, um heute noch groß punkten zu können.

»Nach ihrem Mord an der Hexe kamen Hänsel und Gretel auf den Geschmack.«

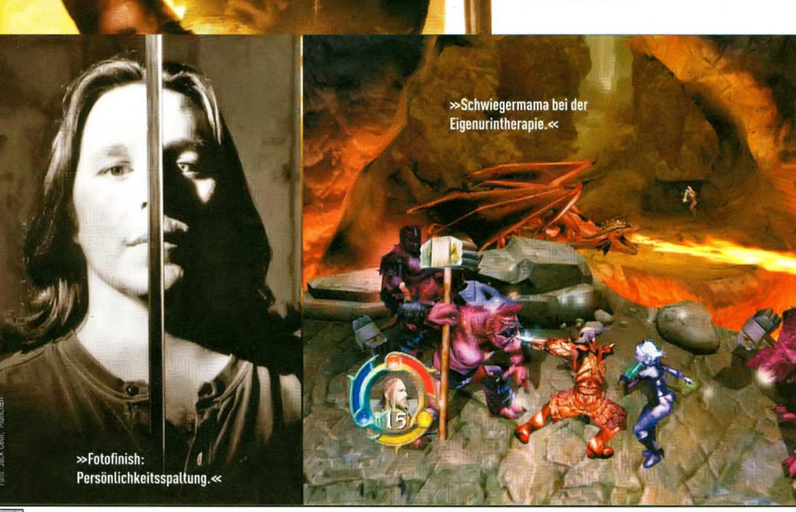
Helden geraten immer und immer wieder in die abstrusesten Situationen. Da streunt Rhannek, der Protagonist von Ataris neuem Actionspiel *Demon Stone*, fröhlich pfeifend durch die Botanik, schon vernimmt er Schwertgeklirr und Hilferufe. Na dann, Waffe in die Pfoten und nachsehen, was da abgeht. Dass er mitten in eine Schlacht gerät, hätte sich Rhannek bestimmt nicht träumen lassen. Aber was soll's, auf in den Kampf! Und genau an dieser Stelle beginnt das Spiel.

FANTASY-ACTION

Haben Sie die *Der Herr der Ringe*-Spiele *Die Zwei Türme* und *Die Rückkehr des Königs* gezockt, wissen Sie bereits, was Sie erwartet: pure Action. Sie prügeln als Rhannek auf alles ein, was sich auf dem Bildschirm tummelt und nicht bei zweieinhalb auf den Bäumen ist. Das ist eine ganze Menge. Per Maus und Tastatur oder Gamepad scheuchen Sie den tapferen Krieger durch 3D-Areale. Dabei bewegt sich die Kamera dynamisch, um ein kinoähnliches Gefühl zu vermitteln. Mit der Maustaste oder speziellen Tastaturkommandos haut der Held alles weg. Dabei fliegen Ihnen die Fetzen buchstäblich um die Ohren. Ständig explodiert etwas, eine Kiste zerdeppert, magische Meteore fallen vom Himmel ... Von der ersten Spielsekunde an kommen Sie ins Schwitzen.

Märchen, Onkel!

Der 1959 in Massachusetts (USA) geborene Robert Anthony Salvatore war schon früh von Fantasy begeistert. Einer seiner erfolgreichsten Romane *The Crystal Shard* erschien 1988 bei TSR, dem Verlag, der die *Dungeons & Dragons*-Rollenspiele herausbrachte. Dank dieses Erfolgs durfte Salvatore die Fantasywelt „Die Vergessenen Reiche" mitgestalten. Mit seinem Protagonisten, dem ausgestoßenen Dunkelelfen Drizzt Do'Urden, erschuf der Autor einen unsterblichen Helden, der sich fast ähnlicher Beliebtheit erfreut wie Harry Potter. Salvatores mehr als 40 bisher veröffentlichte Romane machten ihn zum idealen Kandidaten, die Geschichte von *Demon Stone* zu verfassen. Für ihn eine Premiere und Herausforderung, der er sich souverän stellte.



»Fotofinish: Persönlichkeitsspaltung.«

Foto: Jack Celli, München

»Schwiegermama bei der Eigenurintherapie.«

ALLER GUTEN DINGE SIND DREI

Rhannek metzelt sich aber nicht allein durch die großen Areale. Gleich zu Beginn findet Ihr Protagonist Hilfe in Form der sexy Dunkelelfin-Diebin Zhai und des mysteriösen Hexenmeisters Illius. Während des Spiels schalten Sie jederzeit zwischen den drei Charakteren hin und her. Während Sie beispielsweise als Illius ein paar Orks mit Feuerbällen kräftig anheizen, stehen die anderen nicht Däumchen drehend in der Gegend herum. Der Computer übernimmt dann deren Part und unterstützt Sie tatkräftig, allerdings nur mäßig intelligent. Achten Sie darauf, wen Sie in welcher Situation spielen! So lösen fiese Feinde im Turm des Zauberers Khelben Blackstaff ständig irgendwelche Fallen aus. Diese fügen Ihnen blöderweise auch Schaden zu. Also schlüpfen Sie schnell mal in die Rolle der Diebin Zhai und hüpfen über die magischen Felder, um die Falle zu entschärfen. Sie sehen, jeder der drei Helden verfügt über besondere Fähigkeiten. Rhannek haut mächtig zu und hält auch dementsprechend was aus. Illius zaubert sich die Finger wund. Und Zhai versteckt sich in Schatten, um den Gegnern auf die Schulter zu springen und sie elegant mit einem Schnitt durch die virtuelle Kehle zu ihren Ahnen zu schicken. Das gibt Erfahrungspunkte, die Ihre Helden bei ausreichender Zahl am Ende jedes Abschnitts eine Stufe aufsteigen lassen. So kaufen Sie neue Fähigkeiten und Zaubersprüche. Echt klasse.

HELDENSACHE

Wenn Sie jetzt glauben, die drei wären die Einzigen, mit denen Sie rumspielen können, dann täuschen Sie sich. Während einer Mission, in der Sie eine Zwergenstadt vor den Angriffen einer Horde wild gewordener Trolle schützen, zocken Sie auch den berühmten Helden Drizzt Do'Urden. Wie, den kennen Sie nicht? Dann lesen Sie doch bitte mal unseren Kasten „Märchen, Onkel" (unten links). Dort erfahren Sie alles Wissenswerte über R. A. Salvatore, den Autor der Geschichte von *Demon Stone*. Diese zeugt nämlich davon, dass ein echter Schriftsteller sie verfasst hat. Zwar warten wieder Fantasy-Klischees mit bierbäuchigen Zwergen, hochnäsigen Elfen, bösen Drachen und mysteriösen Zauberern, doch der Spannungsbogen und die Umsetzung suchen ihresgleichen in Computerspielen. Ständig passiert etwas Unvorhergesehenes, was Sie Level für Level vorantreibt. Untermalt von einem orchestralen Soundtrack, der direkt aus den *Herr der Ringe*-Kinofilmen entsprungen sein könnte, möchten Sie nicht eine Sekunde des Geschehens verpassen. Auch die hervorragende Sprachausgabe macht Laune. So spricht in der englischen Version Patrick „Picard" Stewart den weisen Magier Khelben Blackstaff. Auch alle anderen Charaktere warten mit passenden Stimmen auf und schreien Ihnen in der Hitze des Gefechts „Watch out!" oder „Illius is dying!" (was der Kerl irgendwie ständig macht) zu. Das baut eine Atmosphäre auf, die das Adrenalin in Sturzbächen ins Großhirn spült.

TAPEZIER IN 3D

Grafisch macht *Demon Stone* einen soliden Eindruck. Alles in unmittelbarer Nähe Ihres Helden wird in 3D dargestellt. Dinge, die weiter weg sind, sehen Sie lediglich als niedrig aufgelöste Textur. Das mag auf Konsolen noch ganz okay aussehen. Wenn Sie mit einer hohen Auflösung aber am PC zocken, haben Sie ständig das Gefühl, eine animierte Tapete anzustarren. Auch die Steuerung ist nicht das Gelbe vom Ei. Mehr als einmal hat sich der Autor dieser Zeilen die Finger verknotet, als er der hundertsten Horde Orks gegenüberstand. Action-Fans und Fantasy-Liebhaber dürfen trotzdem in die Welt der „Vergessenen Reiche" abtauchen. Allerdings hält das Vergnügen aufgrund der kurzen Spieldauer nicht allzu lange an.

ANDREAS BERTITS

DEMON STONE

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 2,8 GByte HD, Win2000	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Stormfront Studios
	VERTRIEB:	Atari
	INTERNET:	www.demonstone.com
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM, Gamepad	**SPRACHE:**	Englisch/dt. in Vorb.
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gegen die Schergen des Bösen treten Sie allein an.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	79%
STEUERUNG	70%
GRAFIK	80%
SOUND	88%
MEHRSPIELER	–

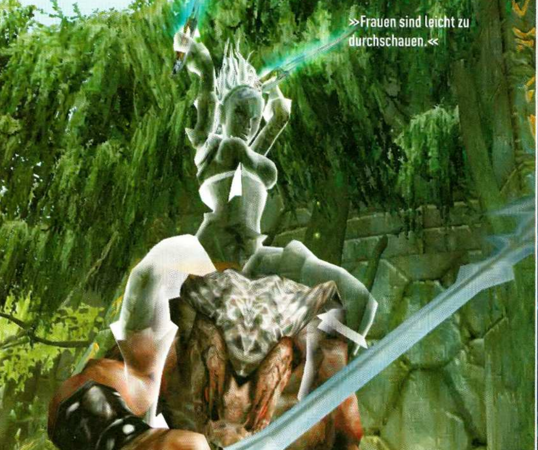
EINZELSPIELER 78%

GUT – Kurzer, aber auch kurzweiliger Fantasy-Prügelspaß mit Kinoatmosphäre.

FAZIT



Eigentlich bin ich ja nicht so der Action-Fredl. Aber *Demon Stone* hat selbst mich fasziniert. Das mag daran liegen, dass ich mit *Dungeons & Dragons* aufgewachsen bin und die „Vergessenen Reiche" wie meine Westentasche kenne. Vor allem die fantastische Inszenierung der Geschichte macht einfach Spaß. Und die netten kleinen Rollenspiel-Elemente sorgen für Abwechslung. Schade nur, dass alles bereits nach ein paar Stunden vorbei ist, was auch am fehlenden Mehrspieler-Modus liegt. Die Steuerung ist auch nicht ganz ausgereift.



»Frauen sind leicht zu durchschauen.«



»Einen Drachen steigen zu lassen, ist gar nicht so einfach.«

- Lizenz der UEFA Champions League
- 50 Einzelspieler-Missionen
- 239 Vereinsmannschaften
- Überarbeitete Standardsituationen
- EA Sports Talk Radio

IM VERGLEICH

Pro Evolution Soccer 4	88%
FIFA Football 2005	85%
UEFA Champions L. 2004-2005	83%

Spielerisch nehmen sich *UEFA Champions League 2004-2005* und *FIFA Football 2005* nicht viel. Dafür gibt's beim Letzteren mehr Vereine und Nationalteams. An den absoluten Spitzenreiter von Konami kommt aber immer noch keiner ran: *PES 4* bleibt unangefochtener Genre-Primus!

AUF DVD

DEMO, VIDEO



»Homosexualität führt zu Haarausfall. Echt?«

Ballzeit bereit

Zurzeit schaut es noch ganz gut für die deutschen Vereine in der Königsklasse aus. Läuft es mal nicht so gut, gibt es immer noch UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005.

Wann ist ein Mann vollends glücklich? Wenn er seine Auserwählte zum Altar führt und den Bund fürs Leben schließt? Wenn sein erstes Kind das Licht der Welt erblickt? Das glauben Sie doch selbst nicht. Nehmen wir unseren Chef als Beispiel. Der bedeutendste Moment in seinem Leben ereignete sich am 28. Mai 1997 in München, kurz nach 22 Uhr. Ein gerade mal 20 Jahre junger Dortmunder namens Lars Ricken sprintete vor 59.000 Zuschauern im Olympiastadion aus dem Mittelfeld los und lupfte den Ball gezielt über den Juventus-Turin-Torhüter Angelo Peruzzi. Dieser Treffer zum 3:1 sicherte der Borussia den größten Erfolg der Vereinsgeschichte: den Gewinn der Champions League, der absoluten Elite-Liga im Fußball. Dank *UEFA Champions League 2004-2005* von EA Sports dürfen Sie solche bewegenden Ereignisse nachspielen und endlich glücklich werden.

SCHREIB GESCHICHTE!

Der neuste Ableger der *FIFA*-Macher konzentriert sich also strikt auf die Königsklasse. Was bedeutet das für die Zockergemeinde? Einerseits fehlen logischerweise Nationalmannschaften. Das Angebot an Vereinen beschränkt sich auf Spitzenclubs und somit schrumpft die Team-Zahl von 350 auf 239. Andererseits gibt es erfrischende Innovationen: Erstmals in einem Fußball-Titel stürzen Sie sich in einen zusammenhängenden Story-Modus. Haben Sie sich ein virtuelles Trainer-Ego erstellt, geht's gleich spannungsgeladen los. Im letzten Ligaspiel entscheidet sich nämlich, ob Ihnen der Einzug in die Champions-League-Qualifikation gelingt. Sind Sie erfolgreich, machen Sie sich an die verbleibenden 49 Einzelspieler-Missionen heran. Der Job eines Fußballtrainers ist aber beileibe kein Zuckerschlecken. Der Vereinsvorstand verlangt Siegesserien, massig Tore und am Ende der Saison natürlich den begehrten Pokal. Dafür brauchen Sie frisches Blut. Also raus mit den lauffaulen oder formschwachen Spielern und rein mit den neuen Helden! Im Transferfenster verhandeln Sie so lange, bis Sie und die Obersten zufrieden sind. Vor jedem Spiel erhalten Sie Anweisungen. Aber nicht immer beginnen Ihre Einsätze mit dem Anpfiff. So versuchen Sie beispielsweise beim Spielstand von 1:2 nach 30 Minuten noch einen Sieg herauszuholen. Oder es bleiben Ihnen nur noch 20 Minuten, um den überlebenswichtigen Auswärtstreffer zu erzielen.

SPRICH DICH AUS!

Eine weitere neue Funktion ist das so genannte EA Sports

»Ostern: Alle wurden fündig.«

»Sehr reinlich: Affen beim Lausen.«

»Als es nicht wie gewünscht lief, nahm der Schiedsrichter das Spiel selbst in die Hand.«

»Der Ball geht an die Latte.«

Talk Radio. Zwischen der üblichen Musik im Menü ertönt eine Radiosendung mit Kommentaren und Meinungen von Fans. „Isch schwöre, wenn wir so weiterspiel'n, gewinnen wa' die Tschempiens Lieg", erläutert ein glücklicher Fan nach einem haushohen Sieg. Läuft es mal nicht so rund und Sie verlieren nach einem entscheidenden Aufeinandertreffen Ihren Job, dann heißt es „Zum Glück sind wir den Luschenkopf los!" Merkwürdig fanden wir bei der Labersendung, dass sich der Zocker Kritik über das schwächelnde Niveau der deutschen Bundesliga anhören muss, auch wenn er gerade einen Auslandsverein trainiert.

NEUER STOFF

Damit das Geschehen auf dem Platz noch realistischer rüberkommt, überarbeiteten die Programmierer die Standardsituationen. Diese kommen vor allem beim Zocken gegen menschliche Mitspieler zur Geltung. Bei Ecken und Freistößen haben Sie nun die Wahl zwischen mehreren Schussvarianten und können Ihren Gegner überraschen. Praktisch! LUKASZ CISZEWSKI

UEFA CHAMPIONS L. 04-05

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 1GByte HD Win98 SE	**GENRE:**	Sportspiel
	PREIS:	Ca. € 50,-
	ENTWICKLER:	EA Sports
	VERTRIEB:	Electronic Arts
	INTERNET:	www.easports.de
SINNVOLL: 2,8 GHz, 512 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Freundschaftsspiel, Turnier, Champions League; 1 Sp./CD

PC: 1-6 Spieler
NETZWERK: 2-12 Spieler
INTERNET: 2-12 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	78%
STEUERUNG	83%
GRAFIK	90%
SOUND	86%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER 83%

SEHR GUT – Abgespeckter FIFA-Ableger mit genialer Königsklassen-Atmosphäre.

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI



Die Champions League ist schon etwas ganz Besonderes. Deshalb finde ich es richtig, diesem grandiosen Turnier ein entsprechendes digitales Denkmal zu errichten. Der gelungene Story-Modus in *UEFA Champions League 2004-2005* mit den freispielbaren Boni motiviert die Einzelspielerfraktion und die Präsentation ist mal wieder erste Sahne. Was mich stört, sind die dicken schwarzen 16:9-Balken, die als schicke Infoleisten dienen sollen, aber eher nerven als nützen. Trotzdem ein feines Spiel, das spielerisch aber wenig Chancen gegen die Konkurrenz aus Tokio hat.

Billiger frisieren

Sie haben kaum Geld für Spiele und nur eine lahme Kiste zu Hause? Dann ist RPM TUNING die Lösung für Sie!



»Auto-Playboy: Centerfold.«

»Die EA-Aktie splittet 2:1.«



»Selbst auf dem Rücksitz unscharf: Tina Angel.«

Illegale Straßenrennen sind in. Nein, wir meinen hier keine eiligen Passanten, die in lebensgefährlicher Weise durch Fußgängerzonen spurten, sondern hippe Untergrund-Meisterschaften mit fetten PS-Monstern. Virtuell ist so was klasse, wie etwa *Need for Speed Underground 2* beweist. Dem großen Vorbild macht *RPM Tuning* nur mäßig Konkurrenz. Im Vergleich sieht Pointsofts Rennspektakel aus wie ein Pfund Gehacktes. Dafür allerdings von einem besonders schönen Schwein. Die Autos glänzen durch feine Spiegeleffekte und auch das Schadensmodell kann sich sehen lassen. Blöd nur, dass sich Schäden nicht auf das Fahrverhalten auswirken. So steuert sich ein scheppernder Schrotthaufen genauso wie ein nagelneuer Werkswagen. Apropos Werkswagen: Originalautos suchen Sie bei *RPM Tuning* vergebens. Man bedenke aber, dass der Titel nur 20 Euro kostet. Aus diesem Grund sind teure Lizenzen verständlicherweise dem Sparschwein zum Opfer gefallen. LAN- und Internet-Modus auch – ärgerlich.

WIR MACHEN DIE BAHN FREI

Herzstück von *RPM Tuning* ist der Abenteuer-Modus. Hier treten Sie in 56 Missionen gegen wild gewordene Tuning-Spezialisten an. Zwischen den Rennen kommen Sie in den Genuss von pixeligen, aber witzigen Filmsequenzen mit grotesken Hauptfiguren. Bei den Wettkämpfen treten Sie in genreüblichen Kopf-an-Kopf-Rennen, Turnieren und Zeitläufen an. Insgesamt stehen neun Karren bereit: Fünf Standard- und vier aufgemotzte Modelle. Natürlich legen Sie zudem selbst Hand an und stellen die Fahrzeuge so zusammen, wie es Ihnen passt. Dazu haben Sie im ausladenden Tuning-Menü genug Möglichkeiten. Allerdings dreht es sich bei den meisten Teilen um übliche Motor-Verbesserungen, die Sie erst mit der Zeit finanzieren können. Um die Leistung hochzuhotten, kaufen Sie einfach das teuerste Zubehör. Denn richtige Kombinationsmöglichkeiten gibt es nur in puncto Verzierung der Vehikel. RALPH WOLLNER

FAZIT

RALPH WOLLNER

Wer bei *RPM Tuning* komplexe Basteleinlagen erwartet, guckt in die Röhre. Rechnet man die Kombinationsmöglichkeit der Vinyls und anderem optischen Schnickschnack hoch, ist das zwar beeindruckend, aber nicht wirklich prickelnd. Die Optimierung der Motorleistung läuft hingegen völlig linear ab. Schade! Nichtsdestotrotz machen ein paar fixe Runden Laune, was unter anderem an der sauberen Steuerung liegt.

RPM TUNING

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 2,1 Gbyte HD, Win98	**GENRE:**	Rennspiel
	PREIS:	Ca. € 20,-
	ENTWICKLER:	Babylon Software
	VERTRIEB:	Pointsoft
	INTERNET:	www.rpmtuning-game.de
SINNVOLL: 1,8 GHz, 256 MByte RAM	**SPRACHE:**	Englisch (dt. Texte)
	USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
	TERMIN:	24. Februar 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Normale Rundenrennen via Splitscreen, 2 Spieler pro CD
PC: 1-2 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL



PREIS/LEISTUNG	78%
STEUERUNG	64%
GRAFIK	73%
SOUND	58%
MEHRSPIELER	66%

EINZELSPIELER



BEFRIEDIGEND – Abgespeckter NfS-Underground-2-Klon für wenig Moneten.

Zurück in die Steinzeit!

Es gibt verdammt viele Puzzle-Spielchen und meist handelt es sich dabei um mehr oder weniger originelle Tetris-Klone. INCADIA erfindet das Rad zwar auch nicht neu, aber eine runde Sache ist es trotzdem!

»Andy Warhol wird total überschätzt.«

»Nicht nur die Geschichte der Menstruation ist eine Geschichte voller Missverständnisse.«

»Der grobe Klotz rechts passte nicht mehr ins Bild.«

Incadia ist eine echte Perle im Dschungel der erhältlichen Puzzle-Spielchen. Das Denkspiel-Dickicht ist in den letzten Monaten immer überschaubarer geworden und da freut man sich dann besonders über einen anständigen Genre-Vertreter. Obwohl die Installation lediglich wenige Sekunden und das Spiel nur knapp zehn MByte Festplatten-Speicher in Anspruch nimmt, bekommen Sie für Ihre 15 Kröten jede Menge geboten. Kommen wir zuerst zur Sucht fördernden Spielmechanik. Das Prinzip ist einfach: Von oben fallen verschiedenfarbige Steine herab. Das können einzelne Klötze sein, aber auch Klumpen von bis zu drei Steinchen. Mit der Maus steuern Sie, wo diese landen und mittels der rechten Maustaste ändern Sie die Anordnung herabfallender Klotz-Gruppen. Erzeugen Sie eine Reihe von drei gleichfarbigen Steinen, lösen sich die Dinger umgehend auf. Combos, durch die mehrere Reihen abgeräumt werden, steigern Ihr Punktekonto besonders schnell. Dabei ist es egal, ob diese Reihen horizontal, vertikal oder diagonal angelegt sind. Doch es steckt noch viel mehr dahinter.

ICH MUSS GLEICH KLOTZEN!

In regelmäßigen Abständen purzeln Spezial-Gegenstände wie etwa „Knacker" oder „Flut" herab, die Explosionen auslösen, als Joker gelten und so weiter. Bonus-Levels schalten Sie frei, indem drei herabfallende Totem-Teile in der richtigen Reihenfolge zusammengesetzt werden. Klingt einfach, ist einfach, trotzdem fordernd, fesselnd wie Sau und macht dank Online-Highscore-Jagd auch langfristig Spaß. Der Arcade-Modus, in dem einfach eine bestimmte Anzahl Steinchen abzubauen ist, umfasst 20 Levels. Der Abenteuer-Modus stellt Sie in jedem Level vor ganz bestimmte Aufgaben à la „Bilden Sie Vierer-Ketten!" Ein Mehrspieler-Modus fehlt, doch dafür gibt es eine ständig aktualisierte Online-Rangliste, die unseren spielerischen Ehrgeiz voll in Wallung bringt.

AHMET ISCITÜRK

FAZIT

AHMET ISCITÜRK

Ich mag solche Puzzle-Spiele, denn hier zahlt sich meine geistige Überlegenheit gegenüber meinen Mitmenschen aus. Zwar hat man die jeweils 20 Levels des Arcade- und Abenteuer-Modus relativ schnell durch, doch die Motivation, sich an die Spitze der Online-Highscore-Listen zu spielen, fesselt zumindest meine zarten Pfoten wohl noch ewig an *Incadia*. Was jedoch nervt, ist die fest vorgegebene Popel-Auflösung.

INCADIA

MINDESTENS: 300 MHz, 64 MByte RAM, 10 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Denkspiel
	PREIS:	Ca. € 15,-
	ENTWICKLER:	Snowstep Development
	VERTRIEB:	Comport Interactive
SINNVOLL: 500 MHz, 128 MByte RAM	**INTERNET:**	www.snowstep.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Sie zocken allein, aber dafür gibt es eine Online-Rangliste.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	79%
GRAFIK	36%
SOUND	43%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER



GUT – Hier bekommen Puzzle-Süchtige definitiv reinen Stoff!



DAS VERBRECHEN SAH NOCH NIE SO GUT AUS.
STOLEN
REINKOMMEN, ZUGREIFEN UND NICHTS WIE RAUS
Genieße das Gefühl, ein Dieb zu sein
www.stolen-game.com
Erhältlich ab Frühjahr 2005
Hip GAMES
blue 52
flashpoint
PC CD ROM
XBOX
xbox.com
PlayStation 2
TM & © 2004 - 2005 Hip Interactive Inc. All Rights Reserved. Stolen © Hip Interactive Europe. All rights reserved. Hip Games and the Hip Games logo are trademarks of Hip Interactive in the U.S. and/or other countries. "PlayStation" and the "2" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM, (R), Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/ or other countries and are used under license from Microsoft.



»Trifft viele Frauen unvorbereitet: schneller Schuss.«

Nacktenkundig

Wenn in CSI: MIAMI unbekleidete Frauen tot herumliegen, haben Sie als Ermittler nicht nur Papierkram am Hals.

Von Krokodilen zermalmte Leichen, Nachtclub-Besitzer, denen Scheinwerfer die Birnen zerquetschten, betrogene psychotische Ehefrauen: so läuft das nicht nur in Hollywood, sondern auch in *CSI: Miami*. Wie in der TV-Serie sammeln Sie in der Rolle eines Ermittlers Informationen und Beweismittel, um Straftatverdächtige hinter Gitter zu bringen. Nein, nicht nach Reutlitz zu Frau Walter, sondern in einen echt harten Ami-Knast.

SUCHET, SO WERDET IHR FINDEN!

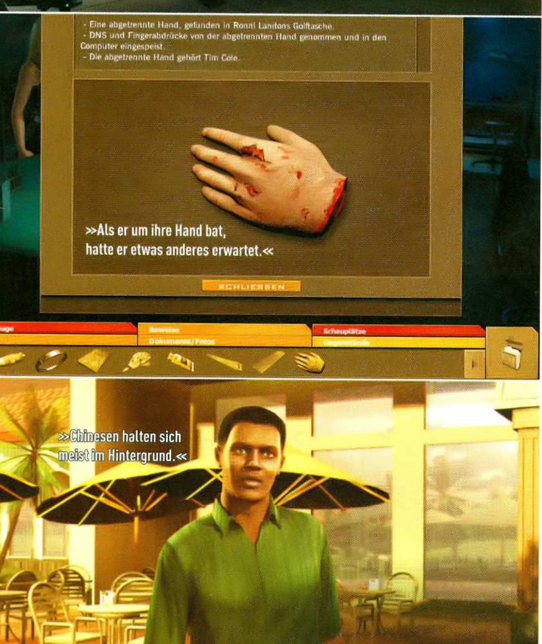
Zunächst klicken Sie sich mit der Maus durch die verwaschenen Standbilder der Schauplätze, justieren Ihre Glubscher auf hellwach und protzen mit Gerätschaften wie einem „elektrostatischen Dust Print Lifter" und UV-Lampen. So finden Sie Fingerabdrücke an Zapfhähnen, verrostete Schraubenschlüssel in Biergärtanks oder Spermaflecken in Bettlaken. Holla! Wenn da mal nicht eine verwertbare DNS drinsteckt! Also greifen Sie zu Wattestäbchen und Pinzette und sichern Spuren. Die werden im Labor mittels Computer und Mikroskop ausgewertet. Einige Male fühlen Sie sich wie bei Ravensburger, denn Sie puzzeln auch Scherben oder zerrupfte Bilder zusammen. Schließlich beantragen Sie eine Vorladung für den Verdächtigen oder einen Durchsuchungsbefehl für dessen verlauste Bude.

SIEHT ZIEMLICH ALT AUS

Sie stöbern in insgesamt fünf Fällen in schmutziger Wäsche. Im Vergleich zum Las-Vegas-Vorgänger *CSI: Dark Motives* hat sich nicht wirklich viel geändert. Besonders ärgerlich: Wieder einmal ist Ihre Kombinationsgabe alles andere als gefordert. Die Gespräche und vor allem die Verhöre laufen zu linear ab. Atmosphäre wie beim Kreuzverhör im Kinokracher *Eine Frage der Ehre*? Pustekuchen! Und mit dem eingebauten Hilfssystem löst sogar ein Sechstklässler die Fälle. Dafür werden wenigstens Ihre Lauscher verwöhnt. Die englische Sprachausgabe durch Originalsprecher ist gelungen und aus den Boxen dringt originale Filmmusik. MARC BREHME



»Warum riecht's hier so nach Tisch?«



»Als er um ihre Hand bat, hatte er etwas anderes erwartet.«

»Chinesen halten sich meist im Hintergrund.«

FAZIT



MARC BREHME

Ein interaktives Krimi-Adventure? Stimmt. Aber ein eintöniges. Mit der Zeit langweilt es, immer die gleichen Klicks auszuführen. Aber nach etwa zehn Stunden ist sowieso alles vorbei. Wer für *Monk* seine bestrapste Liebste vernachlässigt, wird auch an *CSI: Miami* seine Freude haben. Ich kaufe mir lieber die TV-Serie auf DVD.

CSI: MIAMI

MINDESTENS: 600 MHz, 256 MByte RAM, 650 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Adventure
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	369 Interactive
	VERTRIEB:	Ubisoft
	INTERNET:	http://csimiami.ubi.com
SINNVOLL: 1 GHz, 512 MByte RAM, 1,4 GByte HD	**SPRACHE:**	Engl./dt. Untertitel
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nix da! Ein ordentlicher Schnüffler kommt allein klar.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	79%
GRAFIK	64%
SOUND	80%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER



BEFRIEDIGEND – Seichter Krimi zum Mitspielen für Adventure-Einsteiger.

Pein der Waisen

Die drei jungen Hauptakteure der skurrilen Filmumsetzung LEMONY SNICKET: RÄTSELHAFTE EREIGNISSE haben keine Eltern mehr. Das ist blöd. Dafür sind sie verdammt clever. Das ist praktisch.



»Lieferservice! Sind Sie Michael Jackson?«



»Zum Glück nicht zu sehen: Trichter in Barbara Salesch.«

»Komm in die Kiste, Baby!«

Der Großteil unserer Leser fragt sich an dieser Stelle: „Lemon-was?" Wie immer sind wir bestens informiert und liefern unserer Käuferschaft die Fakten. *Lemony Snicket: Rätselhafte Ereignisse* ist das Spiel zum gleichnamigen Kinofilm mit Jim Carrey und Meryl Streep, der seit Ende Januar in den Kinos läuft. Der Streifen basiert auf der Bücherreihe von Autor Lemony Snicket. Warum die düstere Geschichte der drei Waisenkinder Violet, Klaus und Sunny Baudelaire und ihres fiesen Onkels Graf Olaf einen Film samt digitaler Umsetzung verdient? Sagen wir's mal so: Die Bücher haben sich in den USA öfter verkauft als „Lebt denn der alte Holzmichl noch?" hierzulande. Die Absatzzahlen übertrafen sogar den bebrillten Zauberstabschwinger Harry Potter. Und das will was heißen.

DREIERPACK

Das Tolle an *Lemony Snicket: Rätselhafte Ereignisse* ist, dass Sie stets zwischen den drei Protagonisten hin- und herwechseln. Jeder hat seine Aufgabenbereiche. Bücherwurm Klaus ist der Klugscheißer der Truppe und checkt dank seines geballten Wissens immer, wo's langgeht. Violet erinnert uns an MacGyver in seinen besten Tagen: Aus einem Haufen Schrott baut die Dame beispielsweise eine praktische Wurfmaschine – geladen mit faulen Eiern. Oder einen „Zertrümmerer", der nervigen Gegnern oder Hindernissen mit einem dicken Stiefel in den Hintern tritt. Dabei lassen sich alle Aktionen mit den zwei Tasten der Maus ausüben. Grobmotorikern gefällt's, denn einfacher geht es wirklich nicht. Auch die gelegentlichen Rätsel der Marke Schalter A öffnet Geheimgang B, der Ihnen Zugang zu Schalter C gewährt, fordern Ihr Hirn höchstens so wie ein Actionfilm mit Vin Diesel. Die grafische Darstellung überzeugt durch viele ausgefallene Details und skurrilen Optikstil, der stark an Tim-Burton-Filme (*Sleepy Hollow*) erinnert. Filmfreaks freuen sich außerdem über die Original-Synchronstimmen etwa von Jim Carrey. Hört, hört! LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Lemony Snicket: Rätselhafte Ereignisse ist vergleichbar mit dem Idealbild einer Frau: unkompliziert, anspruchslos und optisch überzeugend. Genau wie die in den USA erfolgreiche Buchreihe richtet sich die Thematik eher an sechs- bis zwölfjährige Zockerlehrlinge. Aufgepasst! Ähnlich wie bei der Filmumsetzung zu *Spider-Man 2* bieten die Konsolenfassungen deutlich mehr spielerische Tiefe. Optik oder Anspruch – Sie haben die Wahl.

LEMONY SNICKET

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MByte RAM, 650 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Action
SINNVOLL: 1,5 GHz, 512 MByte RAM	**PREIS:**	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Amaze Entertainment
	VERTRIEB:	Activision
	INTERNET:	www.activision.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nix da! Im Kampf gegen Graf Olaf stehen Sie allein da.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	62%
STEUERUNG	70%
GRAFIK	80%
SOUND	78%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER



71%

GUT – Gelungene Filmumsetzung mit sauberer Technik, aber wenig Anspruch.

DAoC: Catacombs

Es gibt Spiele, die sind einfach nicht totzukriegen. *Dark Age of Camelot* gehört dazu. Um gegen aktuelle Toptitel wie *World of Warcraft* oder *Everquest 2* bestehen zu können, schickt Sie Entwickler Mythic Entertainment nun in den finsteren Untergrund. Das Add-on *Catacombs* lässt Sie zunächst mal reichlich staunen. Die Figuren und Monster wirken detaillierter denn je und können sich deshalb mit der aktuellen Generation der Online-Rollenspiele messen. Haben Sie sich an der unerwarteten Grafikpracht ergötzt, geht es ab in die gefährlichen Verliese unterhalb der Hauptstädte. Hier erleben Sie auch in den Rollen der fünf neuen Klassen Heretic, Warlock, Valkyrie, Vampir und Banshee spannende Abenteuer in abgeschlossenen Gebieten und treten gegen Horden von Kreaturen an. Außerdem erledigen Sie in den neuen Arealen völlig ungestört entweder allein oder in der Gruppe Quests, um Ihren Helden aufzupeppen. Mit *Catacombs* macht das angestaubte *Dark Age of Camelot* einen im wahrsten Sinne des Wortes hübschen Sprung nach vorn und wird dadurch auch für Einsteiger wieder interessant. Respekt!

ANDREAS BERTITS



»Storck Riesen: Den ersten nahm er immer gleich in den Mund.«

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Hmmm, nicht übel, was mit *Catacombs* auf die Online-Rollenspieler wartet. Das Facelifting tut dem Spiel verdammt gut und die unterirdischen Gebiete jagen wohlige Schauer über den Rücken. An *WoW* kommt das Teil dennoch nicht heran.

DAOC: CATACOMBS

MINDESTENS: 1,4 GHz, 512 MByte RAM, 3,7 GByte HD, Win98, DAoC, Internet
SINNVOLL: 2,4 GHz, 1 GByte RAM, DSL

GENRE:	Online-Rollenspiel
PREIS:	Ca. € 30,-/€ 12 /Mon.
ENTWICKLER:	Mythic Entertainment
VERTRIEB:	Mythic Entertainment
INTERNET:	www.darkageofcamelot.com
SPRACHE:	Engl./dt. in Vorber.
USK-FREIGABE:	Noch nicht geprüft
TERMIN:	Engl. erhältl./dt. März 05

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Im Untergrund tummeln sich tausende Spieler; 1Sp./CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: 2.500/Server

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	79%
STEUERUNG	75%
GRAFIK	81%
SOUND	75%
EINZELSPIELER	–

MEHRSPIELER 81%

SEHR GUT – Schönheits-OP und Untergrundabenteuer in einem. Super!

Amiga Classix 4



Als der PC noch mit 16 Farben auskommen musste, huldigten die Menschen einem 16-Bit-Computer namens Amiga. Dessen Spiele waren meist zweidimensional und simpel gestrickt. Jetzt bekommen Sie „über 200" davon auf CD – verspricht die Packung. Dass es in Wahrheit nur 194 sind und ein gutes Drittel davon bloß Demoversionen, erfahren Sie erst nach der Installation: Frech! Trotzdem lohnen sich für Retro-Freaks die 13 Euro. Halbwegs. JO

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 421 MByte HD
HERSTELLER: Diverse/Magnussoft
GENRE: Diverse **PREIS:** Ca. € 13,-

PREIS/LEISTUNG	79%
STEUERUNG	77%
GRAFIK	34%
SOUND	41%
MEHRSPIELER	70%

EINZELSPIELER 69%

Pro Train 7



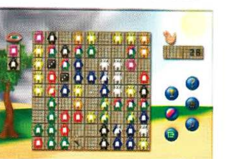
41 Euro kostet die Fahrt mit dem ICE von Nürnberg nach Frankfurt. Am PC reduziert sich das auf nicht mal 20 Tacken. Möglich macht es ein Add-on für Microsofts *Train Simulator*. Über Sinn und Unsinn solcher Programme brauchen wir Sie nicht aufzuklären. Was zählt: Menschen kaufen sie. Und denen gefällt auch *Pro Train* 7. Spessart und Maintal sind unbestritten schöne Gegenden, um aus dem Fenster zu glotzen. Nürnberg, Endstation, bitte alle aussteigen! JO

MINDESTENS: 1,2 GHz, 256 MB RAM, 1,12 GB HD, Train Sim.
HERSTELLER: Blue Sky/NBG Multimedia
GENRE: Simulation **PREIS:** Ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	61%
STEUERUNG	70%
GRAFIK	68%
SOUND	64%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 58%

Murmeln und Mehr



Endlich wieder ein Spiel von Magnussoft! *Murmeln und Mehr* ist so eine Art *Vier Gewinnt!*, mit dem Unterschied, dass Sie hier mindestens fünf Steine nebeneinander packen. Das Ganze ist relativ öde und sieht noch schlechter aus als Deutschlands Zukunft. Komischerweise wird auf der Verpackung eine 2GHz-CPU und ein ganzer GByte RAM als empfohlene Hardware aufgeführt. Somit ist die Packung noch lustiger als das Spiel. AI

MINDESTENS: 500 MHz, 32 MByte RAM, 50 MByte HD
HERSTELLER: Magnussoft
GENRE: Denkspiel **PREIS:** Ca. € 8,-

PREIS/LEISTUNG	20%
STEUERUNG	77%
GRAFIK	24%
SOUND	30%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 18%

10 Hours Left



Als Diebin räumen Sie das Schloss eines Milliardärs aus. Blöd: Sie haben nur zehn Stunden Zeit – und die Steuerung mit Cursortasten und Maus ist unter aller Kanone. Unterwegs lösen Sie in der isometrischen Landschaft Rätsel, bei denen der Lernsoftware-/Adventure-Hybrid spielerisch Technikwissen vermittelt. Per Mausklick pfriemeln Sie etwa aus Alltagsgegenständen funktionsfähige Apparate zusammen. Das Spiel motiviert aber nur kurz. MB

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 800 MByte HD
HERSTELLER: Morgen Studios/Heureka-Klett
GENRE: Adventure **PREIS:** Ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	51%
STEUERUNG	32%
GRAFIK	62%
SOUND	58%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 53%

BUDGET



Schöne Zehne!

Aufgepasst! Mit GOLD GAMES 8 kommt eine fette Spielesammlung mit Spannung und Action satt – aber ohne Schokolade. Die können Sie sich vom gesparten Geld extra leisten.

Meine Gebete wurden erhört! Atari kredenzt uns auch in der 8. Auflage der *Gold Games* wieder reichlich Spielspaß für kleines Geld. Vier prall gefüllte DVDs mit zehn Spielen kullern aus der Box. Gedruckte Handbücher liegen nicht bei, heizen Sie also den Drucker für die beiliegenden PDF-Dokumente schon mal vor. Angesichts der gerade einmal 30 Kröten haben wir diesen Schock aber überlebt. Nicht so viel Glück hatten im Test unsere Gegner in *Splinter Cell*, dem Comic-Shooter *XIII* oder in *Prince of Persia: The Sands of Time*.

UND ... ACTION!

In der Spielesammlung dominieren klar die Action-Titel, auch wenn bei *Raven Shield* ausgeprägtes taktisches Können gefragt ist. Im dritten Teil der *Rainbow Six*-Serie treten Sie rund um den Globus Terroristen dorthin, wo es besonders schmerzt. Als schwertschwingender Pirat schippern Sie in *Fluch der Karibik* auf den Weltmeeren umher. Sie reisen lieber auf festem Boden? Dann schwingen Sie Ihren Allerwertesten in eine geile Karre und heizen in *World Racing* mit fetten Mercedes-Boliden durch die Botanik. Etwas vorsichtiger verhält sich hingegen die Heldin im Action-Adventure *Beyond Good & Evil*, damit sie bei ihrem Kampf gegen den fiesen Überwachungsstaat nicht im Knast landet. Na prima, die Stasi lässt herzlich grüßen!

DA FLIEGST DU DRAUF!

Auch für Echtzeit-Strategen hat *Gold Games 8* natürlich ein Ticket in fernste Sphären parat. In dem *Warcraft*-Klon *Lords of Everquest* wartet die fantastische Spielwelt des namensgebenden Online-Rollenspiels auf Sie. Noch schwieriger ist die beinharte Flugsimulation *Lock On*, in der Sie mit modernen Kampfjets durch die Lüfte düsen. Neunmal top, einmal Flop. Die obligatorische Gurke ist im Zehnerpack nämlich auch dabei: Das Sportspiel *Biathlon 2004* macht uns mit seinen langweiligen Rennen schnell müde. MARC BREHME

Beyond Good & Evil 84%

In *Beyond Good & Evil* retten Sie durch Quatschen und Rätseln Ihren Heimatplaneten. Das Action-Adventure motiviert durch Comic-Grafik, zahlreiche Nebenmissionen und die spannende Story.



Biathlon 2004 48%

Die Grafik ist okay, die Rennen schrecklich monoton und die Steuerung unausgegoren. Sie eiern mit den Cursortasten durch die Kurven und verschieben ein zittriges Fadenkreuz ins Ziel. Ermüdend!



Fluch der Karibik 72%



Sie erleben 30 abwechslungsreiche Missionen, in denen Sie etwa Schiffe eskortieren, Handel treiben oder Piratenkähne entern. Blöd: Die ungenaue Steuerung. Dafür gibt es viele Rollenspiel-Elemente. Pr ima!

Lock On 72%

Wenn Sie kein Pilotentraining absolviert haben, wird es knallhart! In *Lock On* rauschen Sie in vier Kampagnen mit originalgetreu gestalteten Militärjets wie F-15 und MIG29 durch die Gegend.



Lords of Everquest 75%

Die Echtzeit-Strategie *LoE* klaut von *Everquest* und *Warcraft*. Die Geschichte ist etwas dünn und die drei Rassen spielen sich wie die Missionen sehr ähnlich. Spaß macht es aber trotzdem!



PoP: Sands of Time 85%

Im alten Persien suchen Sie als Pluderhosen-Prinz den Sand der Zeit, um selbige zurückzudrehen. Beim Gegnerschnetzeln nervt die hakelige Kamera. Ein cooler Mix aus Prinzenrolle und Rätseln.



Raven Shield





Sie führen eine Anti-Terror-Truppe durch 18 Levels und greifen etwa bei Geiselnahmen oder Bombendrohungen ein. Super: Die stark vereinfachte Steuerung und der kernige Mehrspieler-Modus.

XIII 84%



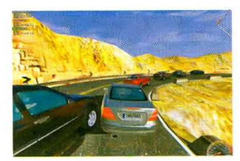
Der Comic-Shooter beeindruckt mit Cel-Shading-Optik und einer spannenden Story. Als Alzheimer-Agent jagen Sie in 13 Levels fiese Killer und Ihrem Gedächtnis hinterher. Ist die Verschwörung aufgedeckt, locken vier Mehrspieler-Modi mit 21 Karten.

Splinter Cell 86%

Sam Fisher, Vater der Stealth-Action, hat seinen ersten Auftritt. Offener Kampf ist meist tödlich, schleichen und gezielter Einsatz von Hightech-Ausrüstung sind angesagt. Immer noch sehr spannend!



World Racing 74%



Ganz ohne Risiko für Ihre Schadensfreiheitsklasse rasen Sie mit 120 Mercedes-Typen durch die ganze Welt. Die Strecken sind frei befahrbar, aber die KI sollte besser noch einmal die Schulbank drücken. Geben Sie Gummi!

FAZIT



MARC BREHME

Halleluja! Obwohl der Schwerpunkt ganz klar auf Action liegt, lassen die *Gold Games 8* auch mein Zocker-Herz höher schlagen! Vor allem, weil alle Spiele in den aktuellen Versionen vorliegen und somit leidige Patch-Orgien passé sind. Und als geiziger Ossi freue ich über die satte Ersparnis. Kaufen Sie alle Budget-Titel einzeln, reichen Sie immer noch satte 160 Mücken über den Tresen. Die gesparten 130 Tacken investieren Sie besser in etwas Gescheites, etwa eine private Zusatzrente. Oder so.

GOLD GAMES 8

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 16 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 2,4 GHz, 512 MByte RAM, Joystick, Gamepad

GENRE:	Spielesammlung
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Diverse
VERTRIEB:	Ubisoft
INTERNET:	www.goldgames.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	17. Februar 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Unterscheiden sich je nach Titel.
PC: Max. 2 Spieler
NETZWERK: Max. 16 Sp.
INTERNET: Max. 16 Sp.

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	96%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	83%
SOUND	84%
MEHRSPIELER	83%

EINZELSPIELER

86%

SEHR GUT – Eine fettere Spielesammlung für so kleines Geld gibt es derzeit nicht.



Black Mirror Special Ed.

Nach dem *Geheimnis der Druiden* und *Runaway* stellt Dtp jetzt auch das düstere Adventure *Black Mirror* in einer Special Edition in die Regale. Als Samuel Gordon klären Sie die mysteriösen Umstände, unter denen Ihr Großvater auf einem alten Schloss den Löffel abgab. Es gibt zu denken, wenn Verwandte aus dem Turmfenster purzeln und vom Gartenzaun aufgespießt werden. Was bei Hans Meisers *Notruf* als Unfall durchgehen würde, stinkt im Spiel gewaltig. Schon bald bewahrheiten sich Ihre Vorahnungen und Sie stechen bei Ihren Forschungen in ein Nest aus Mordverschwörungen und abgefeimten Intrigen.

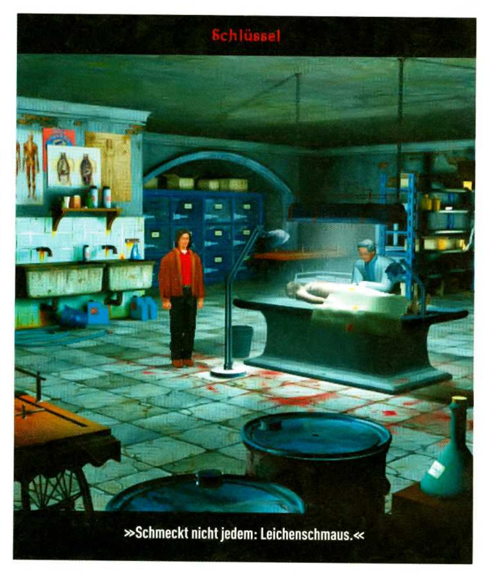
ZUM DONNERWETTER

Bald steht fest: Wer oder was den Opa einige Etagen tiefer befördert hat, treibt sich noch immer herum. Als weitere Leichen entdeckt werden, ist die Suppe richtig am Brodeln. Sie schwören sich, England erst wieder zu verlassen, wenn die Sache aufgeklärt ist. Daran ändert auch das miese Wetter auf dem Eiland nichts. Wenn dicke Nebelschwaden vorüberziehen und Regen herunterprasselt, möchte man fast einen Schirm über dem Monitor aufspannen. In Schlüsselszenen schraubt die Soundkulisse den Blutdruck in gefährliche Höhen. Das spannende Adventure lebt vor allem von der geheimnisvollen Story und der ausgezeichneten Lokalisierung mit der deutschen Synchronstimme von Johnny Depp. In der Special Edition sind neben einem Video-Interview mit den Entwicklern und dem Soundtrack auch die Geschichte des Schlosses sowie exklusive Artworks und Wallpapers zu finden. MARC BREHME

FAZIT



Die gruselige Atmosphäre und die stimmungsvolle Grafik setzen der mystischen Story die Krone auf. Genervt haben mich nur einige sehr kleine Objekte, die ein pixelgenaues Absuchen des Raumes erfordern, um weiterzukommen. Sonst stimmt hier praktisch alles. Wer *Black Mirror* noch nicht im Schrank stehen hat, kann sich jetzt günstig die Wartezeit auf den Quasi-Nachfolger *Nibiru* versüßen.



»Schmeckt nicht jedem: Leichenschmaus.«

BLACK MIRROR SPECIAL ED.

MINDESTENS: 400 MHz, 64 MByte RAM, 1,8 GByte HD, Win98, DVD-Laufwerk
TEST IN AUSGABE: 6/04

GENRE:	Adventure
PREIS:	Ca. € 20,-
ENTWICKLER:	Unknown Identiy
VERTRIEB:	Dtp
INTERNET:	www.blackmirror-game.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	25. Februar 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Durch das dunkle Schloss rätseln Sie sich allein.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	87%
GRAFIK	70%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	–

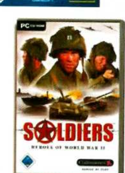
EINZELSPIELER 83%

SEHR GUT – Spannendes Abenteuer mit einigen Extras zum günstigen Preis.

DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK







TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN
(T)Raumschiff Surprise	Adventure	Take 2	73%	15,-	9/04
Atari – 80 Classic Games in One	Spielesammlung	Rondomedia	41%	10,-	5/04
Black Mirror Special DVD Edition	Adventure	dtp	83%	20,-	6/04
Gold Games 8	Spielesammlung	Ubisoft	86%	30,-	4/05
Hidden & Dangerous 2	Action	AK Tronic	81%	10,-	12/03
Morrowind: Game of the Year Edition	Rollenspiel	Rondomedia	81%	10,-	5/03
Perimeter	Strategie	Codemasters	70%	15,-	7/04
Rainbow Six: Raven Shield Gold-Edition	Action	Rondomedia	82%	15,-	3/03, 11/03
Shrek 2	Adventure	Activision	68%	20,-	8/04
Soldiers: Heroes of World War 2	Strategie	Codemasters	80%	15,-	9/04, 2/05
Spider-Man 2: The Game	Action	Activision	60%	25,-	9/04
Totally Rollercoaster (RC1, RC1 Add-on)	Simulation	Rondomedia	54%	10,-	4/99, 12/99
Transport Gigant Gold	Simulation	Jowood	73%	40,-	4/05
True Crime: Streets of LA	Action	Activision	70%	20,-	7/04

Explosives Abo

Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als KOSTENLOSES DANKESCHÖN den Ego-Shooter S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl.

Im Jahre 1986 erschütterte eine starke Explosion das Atomkraftwerk von Tschernobyl und löste eine der verheerendsten nuklearen Katastrophen der Geschichte aus. 20 Jahre vergehen, bis eines Tages eine erneute Explosion das alte Reaktorgelände in ein grellweißes Licht taucht. Doch die wahren Ursachen bleiben im Dunkeln ... Seit dieser Zeit werden ansteigende Energiestörungen beobachtet, die lokale tödliche Anomalien verursachen, gegen die selbst die beste Schutzkleidung wirkungslos ist. Im Jahre 2012 gelingt es ersten Expeditionen unter Missachtung der geltenden Gesetze, die Region zu erkunden, die nun als „die Zone" bezeichnet wird. Unter jenen, die sich hineinwagen, befinden sich die STALKER, Glücksritter und Plünderer, die ihr Leben aufs Spiel setzen, um verstrahlte Artefakte zu erlangen, die hohe Preise auf dem Schwarzmarkt versprechen. Doch sie sind nicht allein. Das ukrainische Militär ständig im Rücken, müssen die STALKER sich gegen wilde mutierte Kreaturen zur Wehr setzen, die in der Region leben, und zugleich ihre Konkurrenten bei der Jagd nach wertvollen Artefakten abhängen. Sie schlüpfen in die Schutzausrüstung des wohl wagemutigsten STALKERs und dringen noch tiefer in das Herz von Tschernobyl vor, um die wahre Vergangenheit der Zone und eine noch dunklere Zukunft zu enthüllen. Release: 31.05.2005.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Fax: 0451 - 4906770

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

❒ **Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 110,40/24 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausgaben)

❒ **Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 110,40/24 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

S.T.A.L.K.E.R – Shadow of Chernobyl (Art.-Nr. 002633)

(Lieferung nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

PA 24 12

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

SEITENSPRUNG

Sägen für die Menschheit

In RESIDENT EVIL 4 kommen Ihnen nicht nur die Gegner spanisch vor. Im hintersten Baskenland wartet der blanke Horror auf Sie!

»Vorher rasierte er sich den Sack, wie man auf dem Bild sieht.«

»Es ist vielleicht gerade unpassend, Leon. Aber findest Du, dass ich Segelohren habe?«

»Lebt denn der alte Holzmichl noch? Ja, aber nicht mehr lange.«

Gamecube | Gibt es das perfekte Spiel? Wohl kaum, doch es gibt Titel, die sind verdammt nahe dran – aber die sind auch verdammt selten. Capcoms *Resident Evil 4* ist eine dieser raren Perlen. Perfekt inszeniert, erleben Sie hier den Albtraum des Geheimagenten Leon Kennedy. Der soll die entführte Tochter des US-Präsidenten befreien. Die Kleine wurde das letzte Mal in einer entlegenen Region Spaniens lebend erblickt. Kaum trifft Leon dort ein, bricht schon die Hölle los. Die gesamte Landbevölkerung scheint nur ein Ziel zu haben: den Tod des US-amerikanischen Eindringlings. Schon bald schnallt Leon, dass weit mehr hinter der Entführung steckt, als ursprünglich angenommen. *Resident Evil 4* bietet knapp 20 Stunden Nonstop-Action aus der Verfolger-Perspektive und erzeugt Panik-Attacken im Minuten-Takt. Ein unglaublich geniales Monster-Design, tonnenweise Waffen, Bosskämpfe von einem anderen Stern und fesselnde Mini-Games warten. Allein dieses Meisterwerk lohnt bereits die Anschaffung eines Gamecube. AHMET ISCITÜRK



RESIDENT EVIL 4	
HERSTELLER:	Capcom
INFO:	www.capcom.com/re4
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Arm dran, Bein ab

Keiji Inafune hat nichts verlernt. Mit SHADOW OF ROME beweist der Onimusha-Macher sein Händchen für fulminant inszenierte Abenteuer.



»Der Tiger hing einfach zu sehr an Roy.«

Playstation 2 | Caesar ist tot, es lebe Caesar! Dumm nur, dass der Senat fälschlicherweise einen Mann namens Vipsanius des Mordes bezichtigt und in den Kerker wirft. Sie spielen gleich zwei Charaktere: Vipsanius' Sohn Agrippa und Caesars Neffen Octavian. Während Sie mit Gladiator Agrippa die Gliedmaßen der Gegner in der Arena verteilen, schnüffeln Sie mit Octavian durch Senatsgebäude und belauschen die Verschwörer. Das hat ein wenig was von *Gladiator* und *Thief*. Durch die geschickte Verbindung beider Handlungsstränge kommt es zu einem ständigen Wechsel zwischen Action und Taktik. Die Gegner agieren zwar dezent dämlich, bluten dafür aber umso schöner. Sogar virtuelle Körperteile hauen Sie Ihren Gegnern um die Ohren. Ohne zu viel zu verraten: Das Prädikat „Keine Jugendfreigabe" ist gerechtfertigt. Besonders gefallen haben uns die klassischen Wagenrennen mit Agrippa, bei denen Sie mit unfairen Attacken am besten fahren. RALPH WOLLNER

SHADOW OF ROME	
HERSTELLER:	Capcom
INFO:	www.shadowofrome.de
WERTUNG:	SEHR GUT

Mein Gott Walter!

Spielfiguren tragen ja gern mal merkwürdige Namen. Nummer 47 oder Samus Aran zum Beispiel. Doch METAL SLUG ADVANCE schlägt sie alle.


»Fühlt sich geborgen: Kursk.«


»Hast du dir Zug geholt? Wieso, fehlt einer?«

Gameboy Advance | Walter kennt sich mit Waffen aus. Von der Pistole bis zum Raketenwerfer kann er alles bedienen. Sogar Panzer und Flugzeuge. Denn Walter ist ein Held. Und zwar der von *Metal Slug Advance*. Entweder mit ihm oder Kollegin Tyra bekämpfen Sie Soldaten und Außerirdische auf einer Südseeinsel. Im Gegensatz zu den übrigen Teilen der Serie sind Sie nicht nach dem ersten Treffer tot: dem Energiebalken sei Dank. Außerdem jagen Sie statt Punkten mittlerweile Sammelkarten. In den fünf Levels alle 100 Stück zu finden, dürfte Sie eine Weile beschäftigen. Vor allem, da noch 100 Gefangene befreit werden möchten. Da bereits erledigte Gegner wieder auftauchen, sobald Sie zurücklaufen, kämpfen Sie auch mit dem Schwierigkeitsgrad. Alle Bossgegner und Bonuslevels sehen wohl nur die Besten. Ein leckerer, manchmal frustiger Action-Mix! JOACHIM HESSE



METAL SLUG ADVANCE

HERSTELLER:	SNK Playmore/Ignition/Flashpoint
INFO:	www.ignitionent.com
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Deutschland sucht den Bluterstar!

BLOODRAYNE 2 erscheint wohl nicht mehr in good old Germany, aber weil wir das Spiel so ins Herz geschlossen haben, stellen wir es trotzdem vor!


»Das sah der Hausmeister gar nicht gern!«


»Weil Garner in Elektra versagte, ließ man sie nach den Dreharbeiten töten.«

Xbox | Sie verabscheuen Gewaltdarstellungen in Videospielen und halten das Bundesgesetzbuch für die spannendste Lektüre der Welt? Dann ist *Bloodrayne 2* definitiv nichts für Sie. Doch wer schon immer mal wissen wollte, wie der Arbeitstag einer Vampir-Lack-Lady aussieht, braucht nicht weiterzusuchen. Dieses beinharte Action-Spektakel definiert den Begriff „Bodycount" neu. Aus der Verfolgerperspektive steuern Sie Rayne durch riesige Levels, die mit bis an die Zähne bewaffneten Schurken gefüllt sind. Per Schusswaffen und scharfen Klingen zerlegen Sie diese in ihre virtuellen Einzelteile – im Schlachthaus geht es unblutiger zu. Zwischendurch absolvieren Sie Akrobatik-Einlagen à la *Prince of Persia* und filetieren fette Bossgegner. Grafisch hinkt das Ganze Top-Titeln hinterher, dafür fetzt es ordentlich. Erwachsene greifen zu. AHMET ISCITÜRK



BLOODRAYNE 2

HERSTELLER:	Terminal Reality/Majesco
INFO:	www.bloodrayne2.com
WERTUNG:	GUT

KOF MAXIMUM IMPACT


»Nach dem Abschlussball war alles vorbei.«

PS2 | Freizeitprügler mussten sehr lange warten: Nun wagt sich *King of Fighters* in 3D-Gefilde. Wobei 3D zumindest spielerisch übertrieben ist: Die 24 Kämpfer greifen auf bewährte zweidimensionale Spezial-Attacken zurück. Hinzu kommen Chain-Combos, die Sie auswendig lernen. Gegen ein *Virtua Fighter 4 Evolution* wirkt das hektische 3D-*KOF* aber ziemlich unausgereift. (JO)

HERSTELLER:	SNK Playmore/Ignition/Flashpoint	WERTUNG:
INFO:	www.ignitionent.com	GUT

THE ELDER SCROLLS TRAVELS: SHADOWKEY


»Elekro-BH verhindert billige Grabsch-Versuche.«

N-Gage | Während die PC-Welt auf *Oblivion* wartet, bestreiten N-Gage-Spieler bereits neue Abenteuer im Fantasy-Land Tamriel. Zwei Magier liegen im Clinch und Sie stecken mittendrin. Wer einen Gleichgesinnten findet, darf auch zu zweit versuchen, als erster alle Schattenschlüssel zu ergattern. Ein feines Spiel für Menschen, die gern Städte und Verliese abklappern. Trotz schlapper Technik. (JO)

HERSTELLER:	Vir2L/Nokia	WERTUNG:
INFO:	www.elderscrolls.com	GUT

BOMBERPILOT


»Hätten die Grafiker besser Sidolin streifenfrei benutzt.«

Handy | Auch wenn die Liedzeile „Ich bin Bomberpilot, bringe euch den Tod", wie die Faust aufs Auge passt: Mit der Band „Böhse Onkelz" ist dieses Mobiltelefon-Spiel nicht verwandt. Sie fliegen in isometrischer Seitenansicht mit einem Flugzeug über Feindgebiet. Ihre Aufgabe: Rechtzeitig den Feuerknopf drücken, um Bomben abzuwerfen. Das bringt Punkte und motiviert trotz Ruckelgrafik und Mickersound. Kurzfristig. (JO)

HERSTELLER:	Handy-Games.com	WERTUNG:
INFO:	www.handy-games.com	AUSREICHEND

1945 I & II: THE ARCADE GAMES


»Die Lupe offenbart: Auch Shrek leidet unter Pickeln.«

PS2 | Mit neuem Namen und Titelbild versehen, kommen zwei japanische Ballerspiele nach Deutschland. Es handelt sich um *Strikers 1945* Teil 1 und 2. Je acht Levels dauert die Punktejagd. Dicker Fauxpas: Es existiert kein 60-Hertz-Modus und die Highscores lassen sich nicht abspeichern. Sehr schade! Wer das in Kauf nimmt, bekommt zwei kurzweilige 2D-Shooter. (JO)

HERSTELLER:	Psikyo/Playit	WERTUNG:
INFO:	www.justplayit.com	GUT

»Hoyzer arbeitet nur noch inkognito.«



Schwer begeistert!

Für alle Spieler, denen Gordon Freemans Abenteuer zu einfach waren, bietet die Modifikation HALF-LIFE 2: SUBSTANCE knallharte Neuerungen. Mehr Gegner zum Beispiel.

»Hat versagt: Auto-Pilot.«

»Eduard liegt tot im Zimmer, Mann!.«

Half-Life 2 | Sie haben eine masochistische Ader? Sehr gut! Dann ist dieser Einzelspieler-Mod genau das, was Sie brauchen. Bei *Half-Life 2: Substance* bekommt man nämlich gnadenlos auf die Fresse. Zumindest ungeübte Spieler. Deshalb ist es auch nicht gerade ratsam, den Mod zu installieren, bevor man ein echter *HL2*-Held ist. Mit dem nötigen Geschick macht das Ganze allerdings richtig Laune. Hintergrundgeschichte und Handlung bleiben mit dem Original-Titel identisch. Neu hingegen sind die Gegnermassen, die einen bereits im ersten Level von allen Seiten beharken. Außerdem ist City 17 nicht mehr die Stadt, die Sie kennen. Überall schlurfen Zombies und Käfergesocks durch die Gegend, was man eigentlich nur aus den späteren Levels von *HL2* kennt. Hier benötigen Sie ein geübtes Händchen – und Ihre neuen Freunde. Bei *HL2: Substance* wandelt nämlich wesentlich mehr rebellisches Fußvolk durch die Straßen. Diese netten Menschen schließen sich Ihnen an und unterstützen Sie im Kampf gegen die Combine-Armee. Schließlich ist es eine Ehre, für Herrn Freeman zu sterben.

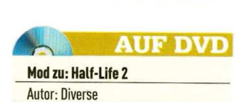
MASSENKAMPF

Die kleinen Änderungen haben weitreichende Folgen. Jeder Combine-Stützpunkt wimmelt vor Gegnern. Doch Sie kommen nicht allein, sondern bringen reichlich Verstärkung mit. Das verleiht den Kämpfen ein ganz anderes Flair, als man es vom Hauptprogramm her kennt. Sie achten auf Ihre Jungs und unterstützen sie, statt wild ballernd vornweg zu laufen. Es sei denn, Sie wollen nach wenigen Schritten als Strider-Futter enden. Strider gibt es bei *HL2: Substance* bereits ab dem ersten Level. Viel Spaß! RALPH WOLLNER

Info: http://ludus1942.ngi.it/index.html

AUF DVD

Mod zu: Half-Life 2
Autor: Diverse
Filename: HL2SubstanceFull041.exe
Voraussetzung: Half-Life 2
Pro + Contra:
+ Mehr Action
– Sehr schwer



FAZIT: „Für HL2-Veteranen ein gefundenes Fressen."

Was führst du im Schilde?

Keine Installation, keine Anschaffungskosten – dennoch ist HOLY-WARS 2 alles andere als ein billiges Spiel. Auch wenn es auf den ersten Blick so aussieht.

Holy-Wars 2 | Es war einmal ein junges, engagiertes Programmierteam, das hauptsächlich als Hobby und ohne Entgelt am Projekt arbeitete. Nein, es geht hier nicht um das Entwicklerteam von *Duke Nukem Forever*, sondern um die Schöpfer von *Holy-Wars 2*. Das pfiffige Browserspiel ist so fesselnd, dass es jetzt schon eine Gemeinde von 2.000 Zockern hat. Und das zu Recht! So liebevoll kümmern sich nur wenige um ein Spiel. Da gibt es zum Beispiel ein eigenes Forum, eine Hilfe-Abteilung und sogar eine *HW2*-Zeitung. Hier erfahren Sie in typischer Mittelaltersprache sämtliche Neuheiten rund um den Titel. *Holy-Wars 2* ist ein unkompliziertes, aber durchdachtes Strategiespiel. Zuerst entscheiden Sie sich, ob Sie für Christen oder Muslime die Lanze brechen. Dann geht es auch schon los. Zu Beginn haben Sie lediglich ein kleines Dörfchen unter Ihrer Fuchtel. Wer geschickt agiert, baut neue Siedlungen, erobert feindliche Städte und lebt schon bald in Wohlstand und Prunk. Ganz Geschickte gründen sogar einen eigenen Orden und werden so noch mächtiger. Unser Tipp: Einfach unter der angegebenen Adresse anmelden und loslegen. Es lohnt sich! RALPH WOLLNER



»Neu bei McDonald's: der Schildburger.«

Info: http://hw2.z-gaming.de/portal.php

Armee-Kerlchen

Sie kennen COMMAND & CONQUER in- und auswendig? Dann bringt der Mod PROJECT RAPTOR wieder frischen Wind in ihr Generals-Leben

C&C: Die Stunde Null | Der Strategieklassiker von Electronic Arts ist so gut, dass ihn die Fans künstlich am Leben erhalten. Diesmal steckten uns die Burschen von Planet-Generals den brandaktuellen Mod *Project Raptor* zu. Neben zahlreichen neuen Generalsfähigkeiten und Einheiten erwarten Sie hier auch spannende Seeschlachten. Bei den neuen Truppen handelt es sich um noch brutalere Kriegsmaschinen mit noch mehr Zerstörungskraft und taktischen Einflussmöglichkeiten. Probieren Sie es aus! Doch wir haben noch mehr für Sie: Passend zum verschneiten Wetter beschert uns der PC ACTION-Hoflieferant Herzzorro von Planet-Generals ein Wintermappack. 14 Karten für *C&C Generäle* und stolze 17 für *Die Stunde Null*. Wir wünschen fröhliche Ballerstunden! RALPH WOLLNER

Info: www.planet-generals.info
www.projectraptor.game-mod.net

»Wie nennt man das aktuelle Ausbildungslager der US-Armee? Iran-Anstalt.«

AUF DVD

Mod zu: C&C: Die Stunde Null	
Autor: Vanguard	
Filename: MOD_ZH_ProjectRaptor.exe PCA_Winter_Mappack_ZH	
Voraussetzung: C&C: Die Stunde Null	
Pro + Contra:	
+ Noch mehr Feuerkraft	
− Neue Einheiten	
FAZIT: „Feinstes Futter für C&C-Fans."	

INHALT

GEH INS NETZ!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei den Kollegen von *eXtreme Players*. Seit 1999 verfolgt das elfköpfige Team ein Ziel: die Nummer 1 der deutschen Onlinemagazine zu werden. Wir finden, *eXtreme Players* ist nah dran. Wenn auch Sie Ihren Teil zur Erfolgsstory beitragen wollen, schicken Sie eine Bewerbungsmail mit Arbeitsproben an info@extreme-players.de. So, und jetzt statten Sie unserem Kooperationspartner www.extreme-players.de gefälligst einen Besuch ab!

WAS WILLST DU?

Sie kennen einen brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an rw@pcaction.de.

Besorg's dir!

Vieles im Leben kriegt man umsonst. Jetzt können Sie auch GRAND THEFT AUTO 2 kostenlos auf Ihren Rechner laden.


>>Möllemanns Trittbrettfahrer.<<

GTA 2 | Rockstar Games können es sich ja leisten. Die aktuellen Produkte der Kultfirma laufen so gut, dass sie ihren Anhängern sogar Geschenke macht. Als Dankeschön bieten die findigen Herren den Klassiker *GTA 2* auf ihrer Internetseite zum Gratisdownload an. Wer also die Anfänge der skandalösen Serie verpasst hat, bekommt nun die Möglichkeit, das für lau nachzuholen. *GTA 2* war Rockstars erster Schritt in Richtung spielerische Freiheit. In der ausladenden Gaunerwelt gibt es sieben Banden, die Sie gern mit Aufträgen versorgen. Jetzt liegt es an Ihrem diplomatischen Geschick, die Gangsterhorden gegeneinander auszuspielen und die Erfolgsleiter nach oben zu kraxeln. Die Version ist für moderne PCs optimiert. Um das Ding zocken zu können, brauchen Sie sich nur auf der Webseite anzumelden und die Datei herunterladen.

RALPH WOLLNER

Info: www.rockstargames.com/classics

Neue Reis-Pläne geschmiedet

Wegen der großen Resonanz auf die Kartensammlung in der Vorausgabe präsentieren wir Ihnen nun das zweite BATTLEFIELD: VIETNAM-Map-Pack von Double-X.

AUF DVD

Mod zu: BF: Vietnam
Autor: Joachim Burchard
Filename: DoubleXsMappack02.exe
Voraussetzung: BF Vietnam
Pro + Contra:
+ Durchdachtes Design
+ Viele Feinheiten
FAZIT: „Klasse Gratis-Material für BF-Veteranen."

Battlefield: Vietnam | Ob in der Kneipe, bei der Wahrsagerin oder auf dem Rechner – Karten sind schon was Feines. Besonders, wenn sie umsonst sind. Auf unserer Heft-DVD finden Sie sechs durchdachte Schauplätze, die packende Schlachten in der grünen Hölle garantieren. Sämtliche Karten haben eine kleine Hintergrundgeschichte, die Sie unter der angegebenen Internet-Adresse nachlesen können. Der talentierte Mapper hat es geschafft, die Umgebungen mit viel taktischer Raffinesse zu versehen. Je länger Sie spielen, desto mehr kommen Sie hinter die kleinen Kniffe wie Scharfschützenpunkte und versteckte Munitionsvorräte. Insgesamt erwartet den *Battlefield*-Fan eine anspruchsvolle Sammlung für viele spannende Stunden im virtuellen Vietnamkrieg.

RALPH WOLLNER

Info: www.important-play.de.vu


>>Die Asiaten sichern sich jetzt besser ab.<<

Ahoi, browse!

www.gdynamite.de games dynamite

Drei, zwei, eins ... deins!

Die Herren von Games Dynamite haben zwei BROWSERSPIELE und ein Gewinnspiel für Sie erstöbert.


>>Langweilig: Periodensystem.<<

Civil Attack (www.civil-attack.de, Bild links) ist eines der Browserspiele, in denen die Spieler wirklich existierende Waffensysteme nachbauen. Der Schauplatz ist Europa, das Anfang des 21. Jahrhunderts im Bürgerkriegschaos versinkt. Vom Spielprinzip ist *Civil Attack* eine Variante von Aufbau-Browserspielen à la *X-Wars* & Co. Falls Ihnen das nichts sagt, sind Sie vermutlich Zivildienstleistender. In diesem Fall sollten Sie sich lieber mit dem Steinzeitspiel (www.steinzeitspiel.de) beschäftigen. Die Grafik kommt zwar scheinbar tatsächlich aus der Steinzeit, der Spielspaß ist aber auf der Höhe der Zeit. Wenn Sie Ihr neues Leben als Steinzeitmensch beginnen, geben Sie sich zunächst mit erlegten Karnickeln und ähnlichem Kleinvieh zufrieden. Später können Sie einen Beruf wählen und sich einem Stamm anschließen. Zum Schluss noch ein Aufruf: Deutschland sucht das Super-Browserspiel! Zu gewinnen gibt es drei Razor-Mäuse und drei Metallic-Tastaturen (Speed-Link), zwei Spieleserver für ein Jahr (20 und 12 Slots von 4netplayers.de), drei Fanpakete zum Sci-Fi-Film *I, Robot* inklusive DVD (Fox Home Entertainment), vier Headsets und eine optische Maus (Medusa 5.1, Typhoon Bass Vibration und mx 510, jeweils von PCZocker.de) sowie Preise für die Sieger-Spiele (unter anderem Server von Hetzner). Für die erste Runde gehen Sie auf www.gamesdynamite.de.

Triumph, Alder!

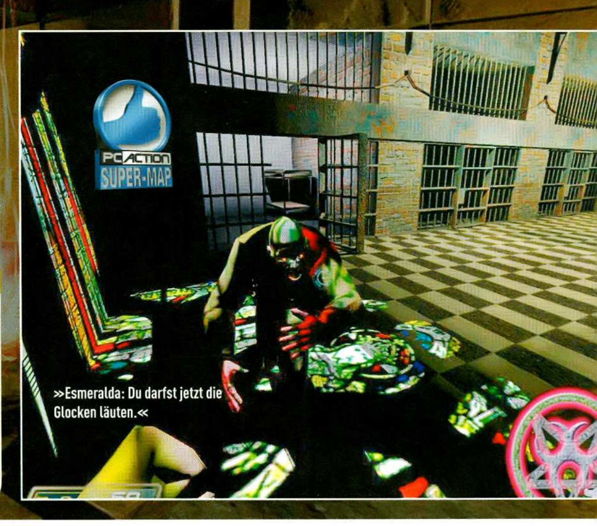
Im 1024³-MAPPING-CONTEST von mapping-tutorials.de belegte Psonig mit seiner DOOM 3-Karte den ersten Platz. Wir liefern Sie Ihnen auf DVD!

Doom 3 | Von Oktober bis Dezember 2004 fand ein Wettbewerb der besonderen Art statt. Fragpoint, der Editing-Chef von Doom3Maps.org, veranstaltete den 1024³-Mapping-Contest. Was die Mitmach-Kriterien betraf, gab es strenge Regeln. Zugelassen waren nur Mehrspieler-Karten, die eine Größe von 1.024x1.024x1.024 Units nicht überschritten. Außerdem waren nur unveröffentlichte neue Karten erlaubt. Eine dreiköpfige Jury sichtete alle Einsendungen und hatte die schwere Aufgabe, die drei Besten zu küren. Am Ende konnte Psonigs Map Psodm5 die Schlacht für sich entscheiden. Weil aber alle zwölf eingesendeten Karten nicht von schlechten Eltern waren, haben wir alle auf unsere DVD gepackt! Viel Spaß damit! In letzter Sekunde erreichten uns außerdem noch neue Infos zum Mod *The Evil*. Das Außergewöhnliche an dem Projekt ist die Masse neuer Texturen, wodurch das Ganze einen sehr eigenständigen Look bekommt. Es scheint fast so, als wären gar keine *Doom 3*-Grafik-Elemente enthalten. Sehr schön! AHMET ISCITÜRK

Info: www.doom3maps.org

AUF DVD

Karten zu: Doom 3
Autor: Diverse
Filename: 1024contest-doom3.exe
Voraussetzung: Doom 3
Pro + Contra:
+ Klein, schnell, geil!
+ Von Fachleuten empfohlen
FAZIT: „Lieber 12 Karten als 12 Monkeys!"



»Esmeralda: Du darfst jetzt die Glocken läuten.«

Vorsicht, Schluchtgefahr!

BATTLEFIELD: VIETNAM wäre doch inklusive Häuserkampf noch viel geiler, oder? DICE CITY macht diesen Traum wahr!

Battlefield: Vietnam | „Was ist denn *Dice City*?", fragen Sie sich jetzt vielleicht. Die Entwickler dieser *Battlefield: Vietnam*-Modifikation erklären das auf ihrer Webseite so: „*Dice City* ist kein plumper *GTA: Vice City*-Klon. Wir entschieden uns aus drei Gründen für diesen Namen. 1. Dice ist der Entwickler von *BF: Vietnam*. 2. Die Kampfhandlungen finden nicht auf den üblichen Schlachtfeldern statt. 3. Wir wussten einfach, dass der Name für Aufsehen sorgt." Nun, dem ist eigentlich nix mehr hinzuzufügen. Außer vielleicht, dass hier der Begriff Häuserkampf ganz groß geschrieben wird. Also, in diesem Artikel haben wir den Begriff zwar normal groß geschrieben, aber im Mod selbst wird dem Thema halt eine größere Bedeutung beigemessen, Mensch! AHMET ISCITÜRK

Info: www.dicecitymod.com

»Dieser Screenshot ist doch völlig aus der Luft gegriffen, Mann!«

»Kein Publikumsmagnet: Dach der offenen Tür.«

AUF DVD

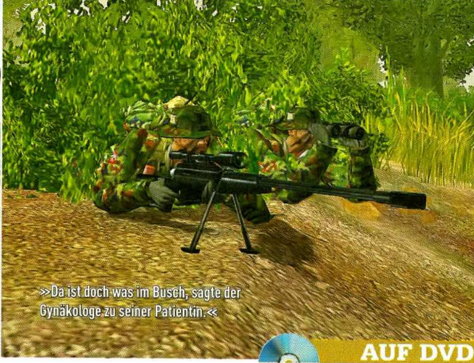
Mod zu: Battlefield: Vietnam
Autor: Diverse
Filename: dicecity_v_beta_v0.975_client.exe
Voraussetzung: Battlefield: Vietnam
Pro + Contra:
+ Endlich in der Stadt kämpfen!
+ Ordentliche Server-Anzahl
FAZIT: „Jetzt fehlt nur noch Dice Andreas!"

Was für ein Serbenhaufen!

Sie wollen im Kosovo virtuell Ruhe schaffen? Dann empfehlen wir den BATTLEFIELD: VIETNAM-Mod OPERATION PEACEKEEPER.



» Soldat Andi Front wird beschattet von DDR-Spion IM HIntergrund.«


»Da ist doch was im Busch, sagte der Gynäkologe zu seiner Patientin.«

Battlefield: Vietnam | Warum immer in die Ferne schweifen, dachten sich wohl die Macher dieser Modifikation. Es muss ja auch nicht immer der Nahe Osten, Vietnam oder Stalingrad sein! Krieg gibt's schließlich fast vor der Haustür. Im Kosovo zum Beispiel. Also nahm man sich die Kampfhandlungen im ehemaligen Jugoslawien zum Vorbild und startete das ambitionierte Projekt namens *Operation Peacekeeper*. Der Name ist übrigens Programm, denn es geht schließlich um den Erhalt des Friedens. Das geht natürlich nur mit Waffengewalt und so schlüpfen Sie in die Uniformen der Bundeswehr oder der serbischen Armee und pumpen Ihre Gegner aus den Latschen. Dabei legte man Wert auf Realismus, denn von den Uniformen über die Waffen bis zu den Fahrzeugen entspricht alles den echten Vorbildern.

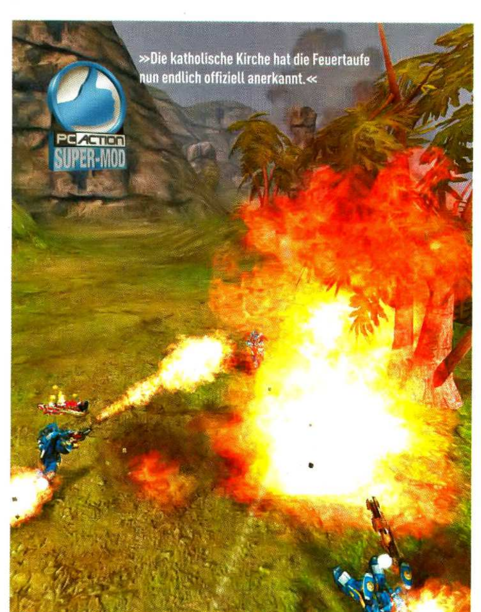
AHMET ISCITÜRK

Info: www.opk-mod.de

AUF DVD

Mod zu: BF: Vietnam
Autor: Diverse
Filename: opk_01.exe
Voraussetzung: BF Vietnam
Pro + Contra:
+ **Durchdachtes Design**
+ **Viele Feinheiten**

FAZIT: „Leben und Serben lassen!"



»Die katholische Kirche hat die Feuertaufe nun endlich offiziell anerkannt.«

Wer hat's erfunden?

Klar, Unreal 2 Add-On XMP hat Legend Entertainment erschaffen. Fast die gleichen Leute arbeiten jetzt am UTXMP-Projekt für UNREAL TOURNAMENT 2004.

Unreal Tournament 2004 | Als Atari beschloss, die Entwicklerschmiede Legend Entertainment zu schließen, waren nicht nur wir geschockt. Vor allem all die Fans des *Unreal 2*-Mehrspieler-Add-ons *XMP* trauerten, da somit ein echter Community-Favorit zu Grabe getragen wurde. Umso glücklicher war man, als Free Monkey Interactive bekannt gab, dass sie den *Expanded Multiplayer Pack* (*XMP*) für *UT 2004* umsetzen und das sogar mit der Unterstützung ehemaliger Legend-Mitarbeiter. Was gibt es denn Besseres, als die Macher des Originals an so ein Werk zu setzen? Dementsprechend geil ist auch das Ergebnis. Sie möchten sich lieber selbst ein Urteil bilden? Kein Problem, auf unserer DVD finden Sie das gute Stück inklusive aktuellem Patch!

AHMET ISCITÜRK

Info: www.free-monkey.com

AUF DVD

Mod zu: UT 2004
Autor: Free Monkey Interactive
Filename: UTXMP.exe
Voraussetzung: UT 2004
Pro + Contra:
+ **Der XMP lebt weiter!**
+ **Von den Machern des Originals**

FAZIT: „So hat eine Modifikation auszusehen!"



AUF DVD

Mod zu: UT 2004
Autor: Renegade Gods
Filename: EdenEclipse-Demo2.exe
Voraussetzung: UT 2004
Pro + Contra:
+ **Nette Story**
+ **Endlich wieder was für Einzelspieler!**

FAZIT: „Schöner als ein Eimer voll Titten!"

Das fehlende Glied

Ein UT 2004-Mod, der viel verspricht: EDEN ECLIPSE. Jetzt können Sie sich selbst von seinen Qualitäten überzeugen.

Unreal Tournament 2004 | Das ist doch mal ein cooler Ansatz. Der *UT 2004*-Mod *Eden Eclipse* von Renegade Gods wird von seinen Machern überraschenderweise als Demo bezeichnet. Schließlich wollen sie für das richtige Spiel die Lizenz für die *Unreal*-Engine erwerben und das Ganze dann sogar über einen traditionellen Verleger in die Läden bringen. Wir drücken den Jungs jedenfalls ganz fest die Daumen, denn verdient hätte es *Eden Eclipse* auf jeden Fall. Sie schlüpfen in die Rolle von Lt. Amber Daniels, einer mutigen und vor allem schnuckeligen Soldatin. Auf dem Planeten Korros wird eine Routine-Mission zu Ambers größtem Abenteuer. Monster und was sonst noch zu einem ordentlichen Science-Fiction-Shooter gehört, stellen sich in den Weg. Geil ist, dass man nicht nur Fahrzeuge steuert, sondern auch deren Bordgeschütze. Außerdem freut man sich ja sowieso immer über anständige Einzelspieler-Mods mit netter Story. AHMET ISCITÜRK

Info: www.edeneclipse.com

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
SPIELE & MODS		
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön!
Rainbow Six	www.RainbowSix.org	Alles, was mit *Rainbow Six* zu tun hat, wird von Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) aufgearbeitet!
Splinter Cell	www.splintercelluniverse.de	Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt's alles zu dem Thema.
Alles	www.00network.org	Die Doppelnullen widmen sich hier vielen Themen des Lebens. Es gibt eben nicht nur *Counter-Strike* auf der Welt.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Battlefield Vietnam	www.battlefield-vietnam.net	Unsere Nummer eins, wenn es um *Battlefield Vietnam* geht. Ein sehr gelungener Auftritt.
Alles	www.modguide.de	Diese Seite informiert Sie über so ziemlich alles, was in der Modding-Szene abgeht. Eine echte Perle im WWW-Dschungel!
Half-Life 2	www.halflife-2.info	Wenn es um *Half-Life 2* geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig.
Warcraft 3	www.warcraft.de	Alles, was man über den Echtzeit-Knaller wissen muss, finden Sie auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.planetgta3.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Games des Jahres. Hier gibt's alles für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com/modcentral	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Counter-Strike	www.halflife.de	Alles zum Thema *Half-Life* und *Half-Life 2*. Schon jetzt ein Klassiker im World Wide Web!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Page der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier gibt's so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
Operation Flashpoint	www.ofp-editing.de	Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler
FIFA	www.fifa-news.de	Wer auf EAs Fußballserie abfährt, muss sich diese Seite bookmarken. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze!
C&C Generäle/Die Stunde Null	www.planet-generals.com	Angehende Generäle finden hier alles, was Sie brauchen. Umfangreich und super informativ. Anschauen!
Max Payne	www.mpzone.de	Weil beide *Max Payne*-Abenteuer extrem kurz sind, sind zusätzliche Files immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen.
MoH: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fanseite zu *MoH: AA* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Serious Sam 2	www.serioussam.de	Höchst offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden würden.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für *Enemy Territory*. Sehr aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
Pro Evolution Soccer	www.pespc-files.com	Hier finden Sie alles zur Nummer eins unter den Fußballspielen.
Doom 3	www.doom3maps.org	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann finden Sie es auf dieser krassen Webseite.
COMMUNITY		
Clan-Seite	www.mymtw.de	Die Seite des erfolgreichen deutschen Clans mTw. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Ein Pflichtbesuch für Sie!
Clan-Seite	www.schroet.de	Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Auch hier gibt es allerlei rund um das Thema *Counter-Strike*.
Szene-Seite	www.cs-scene.de	Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu erfahren, was in der Community abgeht.





»Wie süß: Die sechsjährige Brunhilde illustrierte Stephen Kings „Es".«



»Unrasiert: Susan Stahnke.«

AUF DVD
VOLLVERSION

Moon Mistake

Bix Balloon ist ein armes Schwein. In diesem unserem Jahr 2005 fliegt der blonde Wissenschaftler zum Mond, um ihn zu erforschen. Nach einem Jahr Arbeit macht er sich auf den Heimweg. Blöd nur, dass ihn unterwegs mysteriöse Raumschiffe vom Himmel holen. Er überlebt, hat aber keine Ahnung, was überhaupt passiert ist. Herr Balloon findet sich bei *Moon Mistake* in einer futuristischen Metropole wieder, quatscht im Multiple-Choice-Stil mit Personen, kombiniert Gegenstände, durchsucht Räume und löst Rätsel – typisch Adventure eben. Die zwar gewöhnungsbedürftige, aber durchweg saubere 2D-Grafik basiert auf Macromedias Flash Player 6, den Sie fürs Spielen jedoch nicht benötigen. Und weil es so schön simpel ist, kommen auch Abenteuer-Anfänger schnell zurecht. Fein! LUKASZ CISZEWSKI

Info: www.moon-mistake.de

KOMMENTAR



LUKASZ CISZEWSKI

Mag *Moon Mistake* auch auf den ersten Blick etwas merkwürdig ausschauen, so checken Sie bereits nach wenigen Spielminuten, wie viel Herzblut und Zeit Georg Babing in sein gelungenes Flash-Adventure investiert hat. Respekt!

Titel	Story	Spielt sich wie	Download und Fazit
DUMBO'S ADV. Action 2 MByte (Spiel auf DVD)	Als potthässlicher blauer Klotz namens Dumbo hüpfen, rennen, schwimmen und schießen Sie sich durch vier dreidimensionale Levels und retten Ihre (ebenso unansehnlichen) Freunde.	*Super Mario 64* ohne Mario.	www.drewsgames.com Kuriose Geschicklichkeits-Action mit sauberer Technik.
PICKPICK 2 Geschicklichkeit 1,2 MByte (Spiel auf DVD)	Wollen Sie mit uns picken? Dann installieren Sie einfach *Pickpick 2* und lassen als Huhn die Sau raus – muahaha. Je mehr Körner Sie sammeln, desto mehr Punkte ernten Sie.	*Moorhuhn* ohne Moor.	www.reinerstileset.4players.de Gelungenes Rumgerenne für Mittagspausen.
SPACEPIRAT Action 2 MByte (Spiel auf DVD)	Das Weltall – unendliche Weiten. Nicht in *Spacepirat* von Reiner Prokein. Hier haben Sie nur begrenzt Platz, um mit Ihrem Raumschiff anfliegende Gegner in Staub zu verwandeln.	*Star Wars* ohne Schauspieler.	www.reinerstileset.4players.de Nett, aber die Steuerung lässt zu wünschen übrig.
T.O.R. 3D SKATEB. Sport 3,2 MByte (Spiel auf DVD)	*The Old Remedy 3D Skateboarding* lässt sich am einfachsten als *Tony Hawk's Pro Skater* für Hartz-IV-Geschädigte beschreiben. Für die drei Levels dienten echte schottische Kaffs als Vorlagen.	*Tony Hawk's Pro Skater* ohne Profi-Skater.	www.drewsgames.com Gute Steuerung, angenehme Grafik, coole Spiegeleffekte!
THINGMACHINE Denkspiel 1,4 MByte (Spiel auf DVD)	Im Puzzle-Spielchen *Thingmachine* gilt es, vier Arten von Spielsteinen über-, unter- oder nebeneinander zu platzieren und mit einem Schalter auszulöschen.	*Tetris* ohne russische Melodien.	www.reinerstileset.4players.de Zwar nicht so anspruchsvoll wie andere Denkspiele, aber dennoch unterhaltsam.
TIME SHIP Geschicklichkeit 4,9 MByte (Spiel auf DVD)	Sie schiffen gern? Dann ist *Time Ship* genau Ihr Ding! Sie manövrieren das Segelboot durch gefährliche Gewässer, sammeln Gegenstände und weichen Kanonenkugeln aus. Ahoi!	*Pirates!* ohne Sid Meier.	www.drewsgames.com Ansehnliche und durchdachte Kreuzfahrt. Saubere Leistung, Mister Cameron!
X-FORCE Action 6,6 MByte (Spiel auf DVD)	Für alle Weltraum-Wirtschaftler ist *X-Force: Fight for Destiny* genau das Richtige. Bauen Sie All-Basen, kaufen Sie Truppen und hauen Sie nervigen Alien-Invasoren auf den Sack.	*X-Com* ohne *Terror From the Deep.*	www.xforce-online.de Komplexes und cooles Gratisspiel für UFO- und *X-Com*-Anhänger.

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@pcaction.de!

Rasante Abo-Prämien!





Schnell entscheiden und angreifen! Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC ACTION wirbt, kann unter diesen drei genialen Prämien sein kostenloses Dankeschön wählen.

GTA San Andreas
Der Mega-Hit bald auch für den PC! Liberty City. Vice City. Jetzt wird mit *San Andreas* ein neues Kapitel der legendären Serie aufgeschlagen – die Rückkehr von Carl Johnson in seine alte Heimat. Mit einer fünfmal so großen Umgebung, verfeinertem Gameplay und der gewohnten Detailverliebtheit wird *GTA San Andreas* den Erfolg der Vorgänger sicher wiederholen, wenn nicht gar übertreffen können! Release: Juni 2005.
Prämien-Nr.: 002612

World of Warcraft
Vier Jahre nach den Ereignissen von *Blizzards Warcraft 3: Reign of Chaos* gefährden erneut Zwietracht und Machtgier die Welt von Azeeroth. Schlachten und Scharmützel drohen und Sie stecken mit Ihrem selbst erschaffenen Helden mittendrin. Erforschen Sie bisher unbekannt Landstriche, erfüllen Sie schwierige Aufgaben, leben Sie in einer übergangslosen, beständigen Online-Welt und gewinnen Sie Einfluss.
Prämien-Nr.: 002553

Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde
In einem Echtzeitstrategie-Epos der Superlative erleben Sie die Massenschlachten und Belagerungen der *Herr der Ringe*-Filme in nie gekannter Intensität. Begleiten Sie Arragon, Frodo, Sam, Gandalf und Gimli auf ihrer gefährlichen Reise durch Mittelerde, besuchen Sie berühmt-berüchtigte Schauplätze wie Helms Klamm und Minas Tirith und seien Sie dabei, wenn die riesigen Ents auf Hunderte von Orks treffen.
Prämien-Nr.: 002545

Einfach und bequem online abonnieren:

megaabo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Fax: 0451 - 4906770

Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

❐ **Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 110,40/24 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausgaben)

❐ **Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 110,40/24 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse: (Prämienlieferung ausschließlich für Deutschland, Schweiz, Österreich möglich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie | Prämien-Nr.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

PA 24 13

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action.

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth





MIT DVD

SPIELFILM:
THE 13TH FLOOR

PC-SPIEL:
ALONE IN THE DARK 4

JETZT
NEU
AM KIOSK
FÜR NUR
2,99 €

SPIELE TIPPS



EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheats, Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 10 und 50 Euro entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben! Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90 762 Fürth
oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

KURZTIPPS

SPIELETIPPS

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

TÄGLICH VON 8 BIS 24 UHR
* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86

TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE ALLE SPIELETIPPS DER LETZTEN MONATE AUF EINEN BLICK.

Hilf mir mal kurz!



»In der Regel brauchen Gynäkologen Schutzanzüge.«

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

Für den brandaktuellen *Krieg der Sterne*-Kracher haben wir für Sie ein paar ausgesuchte Mogelmöglichkeiten zusammengetragen. Öffnen Sie im Spiel mit **Ö** die Konsole, über die Sie die unten stehenden Befehle verwenden:

Cheat	Wirkung
Ghost	Unverwundbarkeit, durch Wände gehen, fliegen
Fly	Flug-Modus
Walk	Normal laufen
DrawHud 0	HUD ausblenden
Invisible 1	Unsichtbar für Gegner
Behindview 1/0	Beobachter-Perspektive
Viewself	Eigene Ansicht
Loaded	Alle Waffen
FreeCamera 1/0	Freie Kamera

THE FALL: LAST DAYS OF GAIA

Im Spiel öffnen Sie per **F11** die Konsole, über die Sie bequem alle Charakter-Parameter verändern. Der Befehl dafür lautet:
object.set_attribute("Char-ID", "Attribut", Wert)

Achten Sie auf die korrekte Eingabe – die Anführungszeichen gehören auch dazu!
Für die Spielerfigur benutzen Sie als ID **"ALTER_EGO"**, für die übrigen Söldner gilt **"MERCENARY_X"**, wobei X der Name des Söldners in Großbuchstaben ist. Ein Beispiel wäre der Befehl **object.set_attribute("ALTER_EGO", "sneak", 99)**.

Durch den folgenden Befehl können Sie sich unverwundbar machen:
object.set_immortal_state("ALTER_EGO", True)
Dies lässt sich auch, wie oben beschrieben, für die verschiedenen Söldner einsetzen.

»Ab 2006: Hartz VI weist Ein-Euro-Huren an, stets ihren Leistungspass bei sich zu tragen.«

Editierbare Parameter (Attribute) sind:

Bezeichnung	Attribut
„agility"	Beweglichkeit
„charisma"	Charisma
„close_combat"	Nahkampf
„constitution"	Ausdauer
„dexterity"	Geschicklichkeit
„driving"	Fahren
„experience"	Erfahrungspunkte
„explosives"	Sprengstoffe
„heavy_weapons"	Schwere Waffen
„hitpoints"	Momentane Lebenspunkte
„intelligence"	Intelligenz
„level"	Stufe
„light_weapons"	Leichte Waffen
„lock_pick"	Schlösser knacken
„maxhitpoints"	Maximale Lebenspunkte
„medicine"	Medizin
„pick_pocket"	Stehlen
„sneak"	Schleichen
„speech"	Redegewandtheit
„strength"	Stärke
„survival"	Survival
„technic"	Technik
„throw"	Werfen

ROLLER COASTER TYCOON 3

Für den Vergnügungspark-Manager haben wir noch ein paar zusätzliche Befehle aufgetan. Die erweiterten Effekte können Sie mit der aktuellen Version nutzen. Knöpfen Sie sich während des Spielens einen Ihrer Parkbesucher vor und ändern Sie dessen Namen in einen aus unserer Liste.

Name	Wirkung
Atari	Gäste biegen sich vor Lachen
Chris Sawyer	Gäste springen vor Freude
Frontier	Unkaputtbare Fahrgeschäfte
Guido Fawkes	Erweiterter Feuerwerkseditor
James Hunt	Mit Buggy durch den Park fahren
John Wardley	Höhenbegrenzung aufheben
Sam Denney	Gäste fahren Achterbahnen
Jon Roach	Gäste fahren alles andere
John D Rockefeller	Zusätzliche $ 10.000
Mouse	Gäste schauen zu Boden
Shifty	Gäste tanzen
D Lean	Flying Camera Route Editor
Make Me Sick	Gästen wird schlecht
ATITech	Beschleunigen
Jonny Watts	Spionkamera
Atomic	Große Explosion
A Hitchcock	Enten
PhotoStory	Gäste fotografieren
Andrew Thomas	Weniger Reibung
David Braben	Zugketten-Geschwindigkeitslimit abschalten
Andrew Gillett	Parkwert erhöhen
Ghost Town	Gäste bleiben draußen
FPS	Bilder pro Sekunde zeigen

NOVASPHERE 13

Verwenden Sie die Tastenkombination **Strg-Alt-F6**, um das Konsolenfenster zu öffnen. Folgende Befehle können Sie dort geben:

Cheat	Wirkung
ai off	KI ausschalten
ai on	KI aktivieren
immortal	Unsterblichkeit
mortal	Unsterblichkeit aufheben
super damage	Mehr Schaden anrichten
normal damage	Normalen Schaden anrichten
off	Alle Cheats ausschalten
resurrect	Wiederbelebung
super items	Verbesserte Gegenstände
normal items	Normale Gegenstände



»Fordern den ganzen Mann: Käferstündchen.«

CODENAME: PANZERS – PHASE ONE

Ihr Feldzug gerät immer wieder ins Stocken? Ihre Panzer erreichen nie ihr Ziel, weil man sie Ihnen unter dem Hintern zu Schrott ballert? Da haben wir doch an dieser Stelle eine kleine Starthilfe für Sie. Drücken Sie die **Eingabetaste** und tippen Sie diese Codes ein:

Cheat	Wirkung
BicycleRepairMan	Unerschöpfliche Reparatur LKW
DirtyHungarianPhrasebook	Karte gewinnen
MoneySong	+1.000 Prestige
MrHilter	Mehr Unterstützung
SelfDefenceAgainstFreshFruit	Unverwundbarkeit
SheepInTheTrees	Gott-Modus
SpotTheBraincell	+1 Stern Erfahrung
TheFunniestJokeInTheWorld	Die Deutschen lachen sich tot
TheSpanishInquisition oder Motorhead	Ein Schuss genügt

RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

Öffnen Sie mit **Ö** die Konsole und geben Sie dort die Cheats ein.

Cheat	Wirkung
Ghost	Flugmodus
Walk	Normal gehen
FullAmmo	Volle Munition
God	Unverwundbarkeit
GodTeam	Komplettes Team unverwundbar
GodHostage	Geiseln unverwundbar
GodAll	Alle unverwundbar
ToggleUnlimitedPractice	Nach Missionsende weiterspielen
ToggleThreatInfo	Informationen zum Feind
NeutralizeTerro	Terroristen neutralisieren
DisarmBombs	Alle Bomben entschärfen
RescueHostage	Alle Geiseln retten
ShowFOV	Zeigt das Sichtfeld
slomo x	Spielgeschwindigkeit auf x setzen, Standard ist 1


»Augen auf, ich komme!«

HEARTS OF IRON 2

Im zweiten Teil der Serie funktionieren nahezu alle Befehle aus dem Vorgänger. Drücken Sie während des Spielens **F1** und tippen Sie die Cheats ein.

Cheat	Wirkung
dissent	Unruhe erhöhen
supplies	Mehr Nachschub
transports	Mehr Transportkapazität
escorts	Mehr Eskorten
robespierre	Beliebige Reformen durchführen
nuke	Atombombe
energy	Mehr Energie
metal	Mehr Metall
rubber	Seltenes Material
money	Geld
oil	Öl

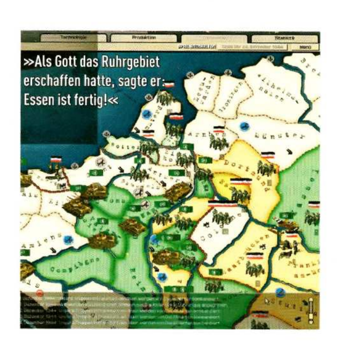
Geben Sie die unteren Cheats erneut ein, um den Effekt wieder zu deaktivieren.

Cheat	Wirkung
Manpower	Mehr Wehrfähige
difrules	Intelligenter Computer aus/an
nowar	Krieg aus/an
norevolts	Rebellen aus/an
nolimit	Truppenlimit aus/an
nofog	Nebel aus/ein
handsoff	Unbekannt
showxy	Koordinaten an aus
showid	Provinzbezeichnung an/aus
fullcontrol	KI aus/an

FLAT OUT

Wählen Sie die Option **Neues Profil erstellen** und benennen Sie das Profil nach einem der Cheats aus unserer Liste. Bei korrekter Eingabe verschwindet der Befehl. Um mit dem entsprechenden Cheat zu zocken, erstellen Sie entweder ein neues Profil oder wählen ein bereits existierendes aus.

Cheat	Wirkung
giveall	Alle Autos und Strecken
givecash	Mehr Geld
ragdoll	Alle laufenden Cheats deaktivieren


»Als Gott das Ruhrgebiet erschaffen hatte, sagte er: Essen ist fertig!«

KURZ & KNACKIG

HALF-LIFE 2

In dem Level „Verflechtung" platzieren Sie nach dem Raum mit dem stromverseuchten Wasser erneut Geschütztürme und verteidigen die Gänge. Dieser Abschnitt raubt wohl einem Großteil der Zocker den letzten Nerv, da es schwer ist, mit drei Gefechtstürmen vier Seiten zu verteidigen. Wenn Sie die von den Combines umgeworfenen Türme wieder aufstellen wollen, endet das oft mit einem tödlichen Rückentreffer. Aber ein kleiner Trick hilft. Sie nehmen jeden Geschützturm aus seiner Nische, drehen ihn um und stellen ihn wieder zurück. Verstecken Sie sich schnell in einer dunklen Zelle, wo Sie nur vereinzelt Combines und Manhunts zu erledigen haben. Der größte Teil der Soldaten rennt nämlich zu den Türmen und versucht vergebens, die umzuwerfen. DENNIS WINKEL

ROME: TOTAL WAR

Mit einem Spion erkunden Sie die Landkarte in relativ kurzer Zeit. Die derart generierten Karten verticken Sie dann über einen Diplomaten. Um dabei an viel Geld zu kommen, hilft folgende Aktion: Bieten Sie dem Gegner an, Karteninformationen auszutauschen. Häufig geht er nicht darauf ein, sondern bietet stattdessen für die Informationen einen Geldbetrag an. Geben Sie ein Gegengebot ab und fügen Sie Ihren Forderungen neben dem Geld ein weiteres Mal Karteninformationen zu. Der Gegner erhöht als Reaktion darauf den gebotenen Betrag. Wenn Sie dieses Pokerspielchen weitertreiben, steigt jedes Mal die Summe – so treiben Sie manch einen Widersacher in den Ruin. Doch Vorsicht! Handeln Sie zu lange, verliert der Gegner irgendwann die Lust und bricht die Unterredung ab. In diesem Fall können Sie es erst in der nächsten Runde wieder versuchen. PHILIPP SOEHNER

SPELLFORCE: SHADOW OF THE PHOENIX

Haben Sie die erste Karte (Stadt der Seelen) geschafft und im zweiten Bild (Onyxbucht) einen Seelenstein aktiviert, teleportieren Sie sich zum Stein „Stadt der Seelen – Nördliches Händlerlager". Dort folgen Sie dem Weg in Richtung Stadtzentrum. Hinter dem Tor steht ein Level-20-Knochengreifer. Erschlagen Sie ihn, gibt es im Level 30 eine halbe Leiste voller Erfahrungspunkte. Beim ersten Mal sind zwei weitere der Burschen auf der Karte an einem Seelenstein zu finden. Danach pendeln Sie zwischen der Onyxbucht und dem nördlichen Händlerlager hin und her. Jedes Mal steht der erste Knochengreifer wieder da: fette Erfahrungspunkte winken. SASCHA TEBERNUM



DER HERR DER RINGE: DIE SCHLACHT UM MITTELERDE

Zwei Tipps zu dem Echtzeit-Spektakel: 1. Falls sich auf der Karte Gewässer befinden, gibt es eine simple Möglichkeit, den Feinden besonders übel mitzuspielen. Brücken sind ohnehin schwierig zu passierende Engpässe, doch wenn Sie seitlich ein Wurfgeschütz platzieren, kommt garantiert kein Gegner mehr heil auf der anderen Seite an. Die Geschosse putzen die Burschen glatt von der Brücke ins Wasser, wo sie als Neptuns Festschmaus enden. 2. In der Kampagne können Sie einen kleinen Fehler im Spiel zu Ihrem Vorteil nutzen: Rufen Sie einen Ent oder einen Balrog kurz vor einer Zwischensequenz. Die Lebenszeit wird dadurch auf den Anfangswert zurückgesetzt und bleibt dort auch dauerhaft.

THOMAS BRANDENBERG

VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES

Werwölfe oder der Sheriff sind harte Brocken, die Sie aber dank kleiner Fehler im Spiel auf folgende Art leicht fertig machen können:

Werwolf
Dem ersten Angriff entgehen Sie durch zwei oder drei geschickte Schritte nach links. Danach drehen Sie sich um 180° und rennen los. Vor sich sehen Sie links die Seilbahnstation, in der Mitte eine Baumgruppe und rechts einen großen Felsblock. Rennen Sie zu den Bäumen und bleiben Sie in der Mitte des Wäldchens an der Felswand stehen. Der Werwolf tobt währenddessen vor dem Felsblock hin und her. Warten Sie in aller Ruhe ab, bis die Zeit um ist und huschen Sie dann unversehrt weiter zur Bergstation.

Sheriff
Nach der anfänglichen Attacke bleiben Sie auf einer der beiden Treppen und laufen in gemäßigtem Tempo immer hoch und runter. Der Sheriff teleportiert sich abwechselnd in die Mitte des Erdgeschosses und oben neben den Treppenabsatz. Jedes Mal, wenn er wieder unten erscheint, greifen Sie ihn mit Disziplinen oder Fernkampfwaffen gefahrlos an. Dabei brauchen Sie weder ganz nach oben noch ganz hinunterzulaufen. Oben ist es auch viel zu gefährlich, da der Kerl mit jeder Teleportation eine Art Verlangsamungszauber verschießt.

BORIS FULARZIK

EMERGENCY 3

Öffnen Sie im Spielverzeichnis unter **\Data\Specs** die Datei **campain.xml** mit einem Texteditor – vorher eine Sicherungskopie anfertigen! Für jede Mission stehen dort in jeweils einer Extrazeile die Vorgaben und an deren Ende das Budget: **budget="47500"**. Für mehr Geld ändern Sie die Zahl zwischen den Anführungszeichen, speichern die Datei und starten die entsprechende Mission.

Für zehn Missionen haben wir für Sie die kritischen Punkte herausgesucht:

Unfall an der Straßenbaustelle
Leiten Sie den Verkehr um und kühlen Sie das Autowrack per Feuerlöscher. Schneiden Sie es mit einer Rettungsschere auf und bergen Sie den Fahrer. Nebenbei behandeln Sie den Bauarbeiter und transportieren beide Typen ab. Das ausgekühlte Auto abschleppen.

Reiterhof brennt
Löschen Sie das Feuer. Schicken Sie zwei Feuerwehrleute über ein Drehleiterfahrzeug ins obere Stockwerk des Gästehauses, wo Sie das Trümmerteil von der Person heben. Installieren Sie ein Sprungpolster und brechen Sie gegebenenfalls Türen auf. Nebenbei behandeln Sie die Opfer vor dem Gästehaus.

Tanklaster rast in Gaststätte
Ein Verletzter sitzt im Auto nahe der Einfahrt zum Einsatzgebiet. Im Restaurant räumen Sie mit mehreren Hilfskräften die Trümmer vor der LKW-Kabine weg und schneiden die Fahrertür auf. Bringen Sie die Verletzten in größerer Entfernung in Sicherheit. Räumen Sie mit der Polizei das Gebiet um den Lastwagen weiträumig. Weisen Sie währenddessen drei Tanklöschfahrzeuge und ein Löschpanzerfahrzeug an, die gefährdeten Gebäude um das Restaurant zu kühlen.

Verkehrskontrolle
Nur die geblitzten Fahrzeuge umleiten. Schicken Sie einen Sonderwagen mit zwei Schützen rechts zum Waldweg am Rand des Einsatzgebiets. Dem Flüchtenden werfen Sie eine Blendgranate entgegen, greifen ihn sofort und transportieren ihn ab. Zum Schluss den Beifahrer herausschneiden und ihn behandeln.

Illegales Straßenrennen
Schicken Sie vier Tanklöschfahrzeuge mit jeweils einem Atemschutzgerät los. Nach dem Unfall löschen zwei das brennende Gebäude, die anderen beiden kühlen das Nebengebäude von der Fußgängerzone und der Hauptverkehrsstraße aus. Die vier geschützten Feuerwehrleute retten sechs Personen. Halten Sie die Rettungskräfte von gefährdeten Bauten fern. Stellen Sie den zweiten Fahrer mit Polizisten, wenn er kurz stehen bleibt.

Hochhaussprengung
Sechs Polizisten räumen das Grundstück. Bestellen Sie drei Intensivtransportwagen, mit denen Sie die Opfer im Freien versorgen. Am Fuß des gesprengten Hochhauses liegt ein Mensch, auf dem Platz vor dem zerstörten Nachbarhaus winden sich drei Personen vor Schmerz. Zerlegen Sie nebenher die Autowracks. Beruhigen Sie mit einem Psychologen die Person im halb zerstörten Haus. Räumen Sie per Drehleiterfahrzeug und Sprungpolster beide Etagen. Mit vier Tanklöschfahrzeugen schützen Sie das Umfeld, ein Feuerwehrmann rennt ins Hotelinnere.

Militärisches Testflugzeug stürzt ab
Sperren Sie alles um die Kirche herum ab. Ein ABC-Feuerwehrmann bringt den Piloten, der sich am Kirchturn befindet, ins DeKon-P-Fahrzeug. Es dürfen keine ungeschützten Personen in der Nähe sein! Zwei Rettungshubschrauber holen die Soldaten vom Tower ab. Bauen Sie am Fluss eine Pontonbrücke und kühlen Sie das Triebwerk im Wald. Zwei kontaminierte Personen liegen flussabwärts im Seitenarm. Öffnen Sie das Cockpit und dekontaminieren Sie den Feuerwehrmann sowie den Kopiloten. Ein Taucher findet die Waffe im See, die Sie per Bergungsfahrzeug heben. Parken Sie zwei Tanklöschfahrzeuge auf der kleinen Straße zur Furt und zwei weitere auf dem Spazierweg hinter der Stadt.

Absturz bei illegalem Bungee-Sprung
Ein Ingenieur schaltet das Gleissignal. Suchen Sie mit einem Hund flussabwärts im Bereich der Brücke nach dem Springer, räumen Sie den Baum weg und fliegen Sie ihn mit dem Hubschrauber weg. Per Boot holen Sie den zweiten Verletzten, am Seeufer fischt ein Taucher den Ertrinkenden raus und Sie bergen die ohnmächtige Frau von der Brücke.

Massenkarambolage auf der Autobahn
Ein Ingenieur benutzt die Hinweisanlage östlich, die Polizei leitet den Verkehr zur Ausfahrt um. Ein Taucher markiert das Auto im Fluss neben der Karambolage, das Sie per FGrR-Bergungsfahrzeug rausziehen. Den Bus schneiden Sie an drei Stellen auf. Ein Polizist sichert die Gegenfahrbahn vor Gaffern.

Bombenalarm im Kinocenter
Vergeblich suchen Sie und ein Ingenieur die Bombe zunächst in den Kinosälen, das Teil explodiert. Ein Polizeihelikopter räumt mithilfe der Spezialfunktion das Gebäude, sechs Polizisten halten die Leute auf Abstand. Die zwei Bombenleger befinden sich hinter dem Kino an einer Telefonzelle. Beeilen Sie sich, die Typen dingfest zu machen. Ziehen Sie zügig alle Einsatzkräfte vom Gebäude ab. Es können sich Verletzte um die Kinoruine befinden. Wie viele und wo ist jedoch ungewiss – suchen Sie daher äußerst gründlich.

Star Wars: Republic Commando

Noch zehn Sekunden, bis die Sprengladung die Tür öffnet. Ein letzter Blick zu meinen Kameraden – gut, alle sind in Position. Zündung, die Tür ist offen, Feuer frei. Herzlich willkommen beim taktischen Arbeitsalltag von STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO.

GRUPPENFÜHRUNG

Wie spiele ich effektiv?

1. Nehmen Sie die Funktion des Gruppenführers ruhig wörtlich. Die meisten Aktionen werden von Ihren KI-Kollegen bestens ausgeführt. Der Spieler bestimmt vielmehr im richtigen Moment die Einsatzpositionen (zum Beispiel Tür aufbrechen, Scharfschützenposition einnehmen).
2. Auffällig ist, dass nur der Spieler selbst Munition verbraucht. Die Teamkollegen haben nie Munitionsprobleme, daher empfiehlt es sich, die Squad-Mitglieder für die Feuergefechte einzusetzen, während der Gruppenführer eher unterstützend eingreift, zum Beispiel durch den zielgerichteten Einsatz der verschiedenen Detonatoren. Aber genug der theoretischen Vorrede – in der Kampagnenlösung finden Sie alle Kampftipps anhand von Spielsituationen erläutert.

GEONOSIS

Extreme Prejudice

1. Achten Sie von Beginn an auf die explosiven Behälter in den Levels – damit lassen sich Gegner in Deckung hervorragend ausschalten.
2. Anstatt Munition zu verbrauchen, lassen sich die Geonosianer effektiv im Nahkampf besiegen. Meist genügt ein Treffer.
3. Im Abschnitt „Strength of Brothers" wird es erstmals etwas anspruchsvoller. Die Super-Droiden in Sun Facs Kontrollraum bekämpfen Sie durch konzentriertes Teamfeuer – achten Sie dabei auf Deckung und weichen Sie dem Beschuss aus.
4. Sun Fac scheint zu entkommen. Bringen Sie Zero-Seven in die Sniperposition. Keine Bange, er wird rechtzeitig zuschlagen.

Infiltrate the Droid Foundry

1. Sobald Sie in den Tunneln sind, achten Sie auf die Eier der Geonosianer – zerstören Sie die Dinger. Teilweise hängen sie an Decken.
2. Der Störsender wird von einem starken Schild geschützt. Sichern Sie an den Sniperpositionen. Während Ihr Teamkollege das weiter hinten gelegene Kontrollpanel manipuliert, strömen unentwegt Geonisianer aus dem höher gelegenen Tunnel heraus.
3. Wenn der Schutzschild des Senders deaktiviert ist, sichert das gesamte Team in Richtung Höhlenausgang. Während die Sprengladung angebracht wird, sind neben erbosten Geonosianern auch Droiden abzuwehren.

The Heart of the Machine

1. Achten Sie auf die Geonosianer-Elite-Einheiten (besitzen Laser), die am besten mit Teamfeuer bekämpft werden.
2. Die Einheit darf sich nicht zu lange an einem Punkt verschanzen, da unentwegt Drohnen herbeifliegen. Dringen Sie schnell zur Kammer mit der Kanone vor. Ein Squad-Mitglied klemmt sich hinter das Geschütz, während die Sprengladung angebracht wird. Die übrigen Commandos geben Deckung.

Destroy the Factory

1. Vorsicht in der Kammer hinter der verschlossenen Tür. Während sich der Computerexperte an der Konsole zu schaffen macht, erscheinen rechts im Gang zwei Super-Droiden. Befehlen Sie Teamfeuer und setzen Sie EC-Detonatoren ein, um die beiden Gegner schnell aus dem Verkehr zu ziehen.
2. In den Gängen dahinter wartet ein großer Trupp Separatisten-Droiden auf die Delta-Einheit. Ein gut gezielter EC-Detonator setzt eine ganze Gruppe kurzzeitig außer Gefecht.
3. Die Sprengplätze in der Fabrik sind gut gesichert, geben Sie dem Sprengstoffexperten daher immer Deckung, während er seine Ladungen anbringt.

Advance to the Core Ship

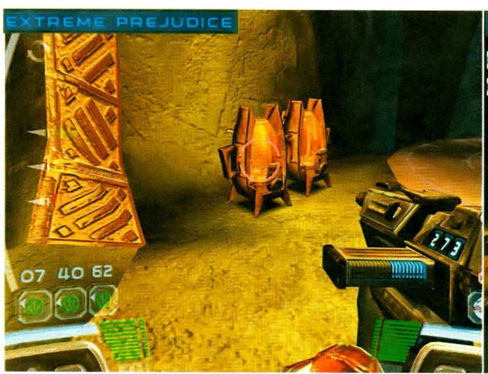
1. Die Delta-Mannschaft dringt möglichst rasch zum Schiffswrack im Canyon vor, besetzt den Geschützturm und bringt den Scharfschützen in Stellung.
2. Die Aufgabe des Squad-Anführers besteht darin, die Geonosianer aus dem angrenzenden Canyon heranzulocken, vor allem die Elite-Krieger. Mithilfe des Geschützturms sind die Flattermänner schnell Geschichte.

Canyons of Death

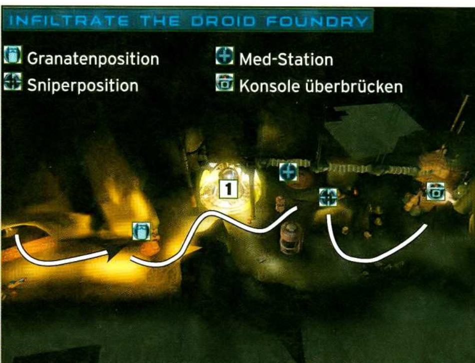
1. In diesem Abschnitt eilt die Klonkriegertruppe zum nächsten Medipoint und verschanzt sich dort. Heilen Sie alle Squad-Mitglieder rechtzeitig. Es dauert schon einige Minuten, bis sämtliche Gegner beseitigt sind (das wird mit einem Funkspruch bestätigt).
2. Am Bunker bringen Sie Grenadier und Scharfschützen in Stellung. Die Jungs kümmern sich hauptsächlich um die Super-Droiden. Sie selbst machen zunächst die beiden Geschütze an der Bunkerwand unschädlich. Danach rücken Sie zum Bunkereingang vor.

To own the Skies

1. In den Bunkerkammern gilt es, schnell die gepanzerten Fensterjalousien herabzulassen, da sonst unentwegt Geonosianer-Insekten – inklusive deren Elite-Krieger – angreifen. Die Commandos postieren Sie dabei am besten dicht an den Wänden, um möglichst wenig Angriffsfläche zu bieten. Schützen Sie auf jeden Fall den Hacker-Commando des Teams, während er die Fenster-Konsolen überbrückt.
2. Setzen Sie die EC-Detonatoren ausschließ-



Halten Sie die Augen nach Behältern, Kisten, Fässern offen. In der Regel gibt es bei deren Zerstörung eine Explosion. Nutzen Sie die zu Ihren Gunsten aus.



Aus dieser Perspektive sehen Sie alle strategisch wichtigen Plätze in der Höhle mit dem geschützten Störsender (1), der zu zerstören ist.

Star Wars: Republic Commando – Taktiktipps

Egal welchen Gegnertyp Sie vor sich haben, wir haben die Lösung parat.



Geonosianer (1): Der Standardgegner zu Beginn des Spiels ist keine große Munitionsverschwendung wert. Benutzen Sie die Pistole oder – besser – das Nahkampfmesser. Ein Treffer genügt, um das Viech loszuwerden.

Elite-Geonosianer (2): Die Laserwaffe des Rieseninsektoiden richtet in kurzer Zeit viel Schaden an. Mithilfe von Sniperpositionen für die Commandos kommen Sie dem flinken Flattermann noch am ehesten bei. Wenn Sie allein gegen einen Elitekrieger antreten, verfolgen Sie dessen Flugbahn genau. Sobald er zu feuern beginnt, weichen Sie seitwärts aus.





Kampf-Droide (3): Die einfachen Blechbüchsen halten nicht viel aus, da genügt die Pistole. Meist treten sie jedoch gehäuft auf, dann sind Detonatoren effektiv.

Super-Droide (4): Gegen diese schwer gepanzerten Droiden empfiehlt es sich, EC-Detonatoren einzusetzen. Das gibt Ihnen Zeit, dem Koloss per Teambeschuss schwer zuzusetzen. Falls verfügbar, sind auch Granat- und Raketenwerfer geeignete Waffen, um einen Super-Droiden schnell aus dem Verkehr zu ziehen. Beste taktische Positionen sind Grenadier- und Anti-Armor-Stellung.





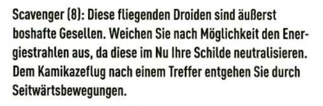
Droideka (5): Das Problem an den flinken Droiden ist deren Schutzschild. Mithilfe von Thermal-Detonatoren lassen sie sich jedoch recht schnell zerstören. Danach sind die dreibeinigen Gegner mit schnellen Salven aus dem Blaster im Nu schrottreif geschossen.

Spider-Droide (6): Bevor Sie mit dem Team ein solches Monstrum angreifen, schalten Sie mit dem Scharfschützenaufsatz des Gewehrs die Suchvorrichtung aus. Beobachten Sie aus der Deckung heraus, wann der Droide seinen Sucher benutzt und feuern Sie gezielt. Danach befehlen Sie Teamfeuer.





Magnaguard (7): Diese Spezialdroiden sind mit am schwersten zu besiegen. Falls verfügbar, besetzen Sie Sniperpositionen. Granaten können Sie vergessen, da die Magnaguards einfach zu schnell umherhüpfen. Befehlen Sie dem gesamten Team, sich auf einen Magnaguard zu konzentrieren.



Scavenger (8): Diese fliegenden Droiden sind äußerst boshafte Gesellen. Weichen Sie nach Möglichkeit den Energiestrahlen aus, da diese im Nu Ihre Schilde neutralisieren. Dem Kamikazeflug nach einem Treffer entgehen Sie durch Seitwärtsbewegungen.





Trandoshan (9): Die Echsen aus dem Weltraum kommen in verschiedenen Variationen daher. Am gefährlichsten sind die gepanzerten Söldner (tragen Helme). Deren Schwachstelle ist der Tank-Rucksack. Wird dieser zerstört, fliegt ein Trandoshan durch die Luft.

Heavy-Merc (10): Auf jeden Fall den offenen Kampf gegen dieses Monster meiden! Teamfeuer ist Pflicht, ansonsten nutzen Sie Sniper- und Grenadierpositionen, um den Kerl kleinzukriegen. Besitzen Sie selbst die Waffe eines solchen Gegners, heben Sie sich deren Einsatz für weitere Heavy-Mercs auf.



lich gegen die Super-Droiden ein. Von diesen Kolossen stapfen etliche durch die Gänge der Bunkeranlage.

Territory

1. Besetzen Sie konsequent die zur Verfügung stehenden Gefechtstürme. Damit lassen sich die vielen Super-Droiden schnell in ihre Einzelteile zerlegen.

2. Schwierig wird es beim Spider-Bot – nehmen Sie zuerst in Eigenregie per Scharfschützen-Modus die Suchvorrichtung des Ungetüms aufs Korn. Sobald dieses kleine Bauteil am Kopf zerstört ist, bezieht das komplette Team Kampfstellung im Talkessel. Es dauert einige Zeit, bis der Spider-Bot auseinander fällt – achten Sie immer darauf, die Squad-Mitglieder rechtzeitig zu heilen.

Infiltration of the Core Ship

1. Auch wenn es im Bauch des Schiffes vor Super-Droiden nur so wimmelt – die Biester sind zunächst deaktiviert. Lediglich mit einem Exemplar hat sich Ihr Commando auseinander zu setzen. Mit einem EC-Detonator geht das jedoch recht geschmeidig von der Hand.

2. Achten Sie auf Wand und Deckenkanonen in den Fluren. Etwas knifflig wird es vor dem Luftschachtgitter. Sobald Sie dort ankommen, wird ein Geonosianer-Elitekämpfer vor dem Fenster auf Sie aufmerksam. Kampftaktik: Warten Sie, bis der Krieger kurz im Flug innehält. In diesem Moment feuern Sie auf ihn. Bewegen Sie sich dann blitzschnell zur Seite, um dem Laserstrahl zu entgehen. Pendeln Sie auf dem Flur immer zwischen den Fenstern hin und her, bis der Krieger zu Boden fällt.

3. Auf dem Rückweg gilt es, mehrere Super-Droiden auszuschalten. Werfen Sie gezielt EC-Detonatoren und nutzen Sie die Deckung von Säulen und Nischen aus.

Waking the Giant

1. Die erste Gruppe Kampf-Droiden wird mit einem gezielten Thermal-Detonator außer Gefecht gesetzt.

2. Droidekas: deren Schilde sind mit Laserwaffen nicht zu durchdringen. Setzen Sie daher zuerst einen Thermal-Detonator ein, danach ist der Droide verwundbar.

3. Der Terminal der Substation wird außer von Droiden noch von einem Elite-Geonosianer bewacht. Setzen Sie den Insektenkrieger zuerst außer Gefecht.

4. Das Überbrückungsmanöver am Terminal wird von Elite-Kriegern gestört. Danach gibt es keine Pause, sondern die Einheit bekämpft auch noch einen Spider-Bot.

Belly of the Beast

1. Die fünf Minuten bis zum kritischen Versagen des Schiffes werden recht hektisch. Sparen Sie sich die Granaten für Droidekas und Super-Droiden auf.

2. In drei Minuten sollten Sie die Tür zur Hauptbrücke erreichen. Heilen Sie Ihre Leute, bevor die Tür aufgebrochen wird. Das Delta-Squad verschanzt sich am besten sofort am Terminal, wo weitere Med-Stationen sind. Sie selber schalten schnell die drei Deckenkanonen aus und halten Droidekas und Super-Droiden auf, die von beiden Seiten hereindrängen. Versuchen Sie, die Sprengladungen an den beiden Eingängen zu aktivieren – das erleichtert Ihnen den Kampf gegen die Droiden.

ASSAULT SHIP

Ghost Ship Recon

1. Die gut versteckten Scavengers senden ein rauschendes Störsignal aus – sobald Sie dies wahrnehmen, suchen Sie die umliegenden Wände und Decken genau ab. Dadurch können Sie den Biestern zuvorkommen und sie aus dem Weg schaffen, bevor sie angreifen.

2. Achtung, Hinterhalt! Wenn Sie die Konsole für die Droiden-Korridortür überbrücken, werden Sie plötzlich hinterrücks von drei Scavenger-Droiden attackiert.

Delta Down

1. Nachdem Sie mit Einheit 07 Kontakt aufgenommen haben, verdrücken Sie sich sofort in die linke Ecke des Korridors – dort öffnet sich eine Luke, aus der ein Scavenger-Droide angreift. Kriechen Sie in den Gang.

2. Solange Squad-Leader 38 noch nicht über das ACP-Gewehr verfügt, ist der Sniperaufsatz des DC-17M-Gewehrs geeignet, die Echsengegner schon aus großer Entfernung zu bekämpfen.

3. Speichern Sie regelmäßig vor Kisten und Behältern ab. Oft versteckt sich dahinter ein Trandoshan-Krieger.

4. Sehr gefährlich sind die Minen am Boden – am besten geduckt langsam nähern, bis sich der Cursor violett färbt. Nun kann die Bedrohung entschärft werden.

5. In der Kammer mit dem Steuerboard-Computer kündigt der automatische Speicherpunkt eine gefährliche Situation an. Macht sich Einheit 38 am Terminal zu schaffen, strömen Scavenger-Droiden und Trandoshans herein. Zerstören Sie erst die Scavenger, danach kümmert sich der Squad-Anführer mit dem ACP um die Echsenwesen.

Unwelcome Visitors

1. Die Gruppe Trandoshan in der Halle wird am besten mit dem Sniperaufsatz des Troopergewehrs erledigt.

2. Der Zugang zum Datenkern wird von zwei lästigen Deckengeschützen gesichert – fies daran ist, dass die Trandoshans Sie dorthin locken. Spähen Sie vorsichtig um die Ecken, statt blindlings loszustürmen.

3. Im Datenkern wird sofort der Terminal für die Geschütze am Eingang überbrückt, um Feuerunterstützung zu erhalten. Erst wenn keine Gegner mehr eintreffen, lädt 38 die Daten des Flugschreibers herunter.

Rescue the Squad

1. Schleichen Sie vorsichtig in den Hangar – ganz hinten links befindet sich ein Deckengeschütz. Am besten erledigt 38 dies zuerst. Außerdem sind noch Trandoshans und Scavenger abzuwehren. Feuern Sie auf die hellen Kanister – die Dinger sind hochexplosiv.

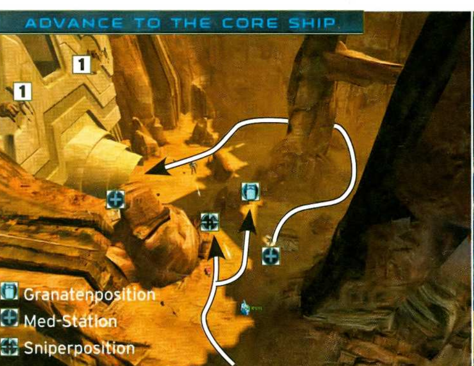
2. Vorsicht – kurz vor der Med-Station befindet sich in der Nische rechts noch ein weiteres Deckengeschütz. Den Gang hoch wartet eine dritte Deckenkanone auf Sie.

Alone

1. Speichern Sie am besten vor jeder Tür ab, um keine unliebsamen Überraschungen zu erleben. Nutzen Sie in den Kammern die Deckung der Schutthaufen aus – bei den Proxi-







Der Eingang zum Schiff ist schwer bewacht. Schalten Sie unbedingt die Kanonen aus (1), während das Team die Droiden auseinander nimmt.



Die Deckenkanone (1) im Hangar ist wirklich gut versteckt. Pirschen Sie sich behutsam an der Wand entlang, bis Sie auf das Geschütz feuern können.

mity-Minen ist Vorsicht geboten. Halten sich an diesen auch noch Gegner auf, sind sie zuerst zu erledigen, damit Squad-Leader 38 ungestört die Minen entschärfen kann.
2. Kriechen Sie vor der Barriere in den Tunnel rechts – dort erwartet den Spieler außer einem Scavenger ein kleines Easteregg aus „zivilisierteren Tagen". Auf der anderen Seite des Korridors angelangt, wird der Sprengsatz platziert.

Trandoshan-Heavy-Merc

1. Einheit 38 hat im offenen Kampf gegen diesen Krieger absolut keine Chance – entweder locken Sie ihn zu dem explosiven Kanister, um ihm damit schon mal gehörig Schaden zuzufügen. Oder, was noch einfacher ist, kämpfen Sie aus dem Hinterhalt. 38 kommt dabei immer nur kurz um die Ecke und feuert mit dem Scharfschützenaufsatz auf den Merc.
2. Wenn Sie auf Einheit 40 treffen, schneit plötzlich ein Droiden-Transport herein. Halten Sie Ihrem Kollegen den Rücken frei und sprengen Sie den Transporter.

Troika

1. Der Zugang zu Einheit 07 wird von etlichen Deckenkanonen gesichert. Halten Sie Einheit 40 zurück und kümmern Sie sich per Scharfschützen-Modus höchstpersönlich darum.
2. Lassen Sie sofort das Bodengeschütz besetzen und fangen Sie die anrückenden Gegner (Trandoshans und Scavenger) ab.

Jailbreak

1. Die beiden Squad-Mitglieder werden vorrangig in Sniperposition abgestellt, um die Trandoshans abzugreifen. Vorsicht bei der Mine im Korridor, direkt dahinter befinden sich Geschütze. Benutzen Sie die Alternativroute (Schutt freisprengen).
2. Die Flucht mit Einheit 62 wird von plötzlich auftauchenden Kampf-Droiden gestört. Kurz vor Levelende erwarten Sie noch ein paar Super-Droiden.

Tactical Supremacy

1. Hinter der ersten verschlossenen Tür sind zwei Kanonen an der Decke. Zwei Türen weiter setzt sich das Delta-Team mit vier Deckengeschützen und mehreren Gruppen Kampf-Droiden auseinander.
2. Das letzte Hindernis vor der Brückentür stellen ein Droiden-Transporter und zwei Super-Droiden dar.
3. Stürmen Sie nicht blindlings die Brücke, sondern lassen Sie das Team im Eingangsbereich Stellung beziehen. Trandoshans und Super-Droiden greifen an. Nach dem Gefecht bringen Sie das Team in Sniperposition in Richtung Eingang, während ein Mitglied den Sprengsatz anbringt.

Attack of the Clones

1. Gleich nach dem Start bricht eine Gruppe Trandoshan-Söldner herein. Besetzen Sie daher schnell die Sniperpositionen.
2. Bei den nachfolgenden Gefechten in den Korridoren besetzt das Delta-Team schnell die taktischen Plätze, um die vielen Gegner erfolgreich abzuwehren.

Lockdown

1. Achten Sie im Zellenblock auf die höher gelegenen Nischen, dort tauchen meist unangenehme Söldner auf.
2. Bei der zweiten Konsole steht am hinteren Ende des Ganges ein Söldnergeschütz. Sobald der Schütze eliminiert worden ist, lassen Sie ein Squad-Mitglied darin Platz nehmen, um Deckung zu geben.
3. Nachdem die dritte Konsole überbrückt wurde, geht es zum Gang mit dem Geschütz zurück. Dort ist der Levelausgang in Form eines Schachtes.

The Wrath of the Republic

1. Überbrücken Sie schleunigst die Konsole für die Deckengeschütze, um Unterstützung im Kampf gegen die Scavenger-Droiden zu erhalten. Hinter der nächsen Biegung versuchen die Trandoshans die Kontrolle über die Geschütze zu erlangen. Verhindern Sie dies durch Teamfeuer und Granateneinsatz. Überbrücken Sie den Terminal, das erleichtert dem Team den weiteren Weg.
2. Den Hangar betritt das Team durch die obere Tür. Besetzen Sie die Sniperposition und das Geschütz. Mit dem verbleibenden Commando marschieren Sie nach unten.
3. Schnappen Sie sich eine der Concussion-Rifles und erledigen Sie damit den Schützen der Kanone, während der Teamkollege die Mine entschärft. Sie beordern die beiden oberen Commandos in den Hangar und kämpfen sich zum zweiten Geschütz vor.

Mission 8: Saving the Ship

1. Machen Sie so viele Sprengladungen wie möglich scharf und beziehen Sie anschließend Position im hinteren Hangarteil.
2. Wenn die Droiden-Dispenser landen, wird ein Commando losgeschickt, um daran ebenfalls Sprengsätze zu platzieren. Geben Sie dabei persönlich Feuerschutz.

Holding the Line

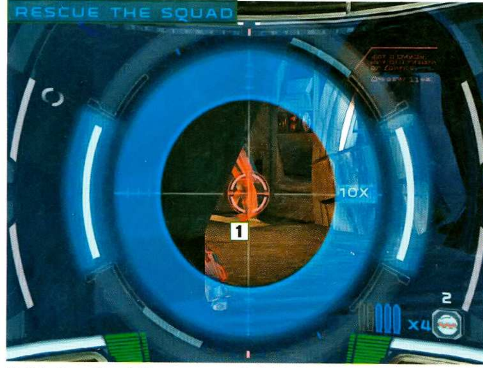
1. Hier bleibt nicht viel Vorbereitungszeit, es ist besser, sofort mit dem Team nach unten in die Hangarhalle zu stürmen, um dort die Dispenser zu zerstören.
2. Sobald es möglich ist, wird der Energiefeldgenerator zerstört, egal, wie viele Droiden noch im Hangar unterwegs sind.

Overwhelming Odds

1. Wieder sind viele Sprengladungen zu platzieren. Besetzen Sie anschließend die hintere Kanone und lassen Sie schnell die Lift-Konsole überbrücken.
2. Wenn der Geher verfügbar ist, steigen Sie dort ein und erledigen mit den Bordwaffen die Droiden und den Generator.

Deus Ex Machina

1. Stellen Sie sich auf einen beinharten Kampf ein – das Delta-Squad bezieht in der Kammer mit den Med-Stationen Stellung, während Sie die Droiden anlocken.
2. Immer wenn eine Droidenwelle beseitigt worden ist, zerstören Sie so schnell es geht die Deckengeschütze im Korridor. Kämpfen Sie sich in die nächste Halle vor.
3. Zwei Commandos überbrücken gleichzeitig je eine Konsole, während die anderen beiden Teamkollegen Deckung geben. Setzen Sie hier EC-Detonatoren ein, um die Super-Droiden aufzuhalten. Wenn die dritte Konsole überbrückt wurde, haben Sie es geschafft.



Die KI des Heavy-Mercs ist dumm genug – so gibt sich der Aliengegner mit seinen Extremitäten eine Blöße, die Sie gnadenlos ausnutzen.



Konzentrieren Sie sich bei der Hangarverteidigung primär auf die Zerstörung der Droiden-Dispenser, das stoppt den Gegnernachschub.

THE SLAVERS OF KASHYYYK

The Rescue of Tarfful
Im Slaver-Camp sofort das Geschütz auf der rechten Seite ausschalten und übernehmen. Der Rest bezieht Kampfposition.

Hard Contact
Die Einheit achtet auf die Laufstege, dort halten sich jede Menge Trandoshans auf. Am Turm schnell den Suchscheinwerfer zerstören.

From the Shadows
1. Hinter der Zellenblocktür lauert ein Heavy-Merc. Ein Commando bezieht die Granatenposition, während die Konsole für die Tür überbrückt wird. Befehlen Sie Teamfeuer, um den schweren Brocken zu erledigen.
2. Achtung, vor dem zweiten Zellenblock wartet ebenfalls ein Heavy-Merc.

The Bodyguards
Nachdem Tarfful befreit worden ist, gilt es für die Mannschaft, einen neuen Gegnertyp zu überwinden, den Magnaguard-Droiden. Beziehen Sie eiligst die beiden taktischen Positionen im Gefängnishof und attackieren Sie den blitzschnellen Droiden per Teamfeuer. Zwei dieser Blechbüchsen warten auf Sie.

Obliterate the Outpost
1. Schalten Sie den Posten auf dem Turm aus, während das Team Minen entschärft.
2. Hinter dem ersten Grabenabschnitt befindet sich auf dem Hügel ein Geschützturm. Schalten Sie den Trandoshan darauf per Snipereinsatz aus und lassen Sie die Kanone bemannen.

Aim for the Heart
1. Der Squad-Leader entsorgt sofort den Geschützdroiden per Granateneinsatz. Ein Commando nimmt darauf Platz, während das restliche Team Sprengladungen anbringt.
2. Warten Sie, bis die Gruppe Super-Droiden nahe genug an den Sprengladungen ist und jagen Sie dann die Blechbüchsen hoch.
3. Lassen Sie einen Commando schnell den Terminal für das Minenfeld überbrücken, damit werden Sie im Handumdrehen die Droidekas auf dem Feld los.

Critical Strike
1. Hinter der zweiten Sperre haben sich zwei Super-Droiden verschanzt. Mithilfe von EC-Detonatoren werden Sie das Problem bald los.
2. Umgehen Sie den Geschützturm, um ihn von der Flanke aus anzugreifen.
3. Hinter der Panzertür wartet ein Spider-Bot. Die Konsole für den Kran, mit dem Sie ihn ausschalten, befindet sich gleich rechts davon.

The Bridge at Kachirho
Folgen Sie dem Wookiee bist zur Granatenposition. Links ist ein Durchgang, der zum nächsten Abschnit führt.

Frontline
1. Lassen Sie das Team die taktischen Positionen beziehen, während Sie die Grenadiere auschalten. Zerstören Sie anschließend den dicken Ast mit dem Granatwerfer, um den Zugang zu verschließen.
2. Bleiben Sie in Deckung, ein Heavy-Merc wird durchbrechen.

The Gauntlet
1. Schalten Sie möglichst schnell das Geschütz aus und übernehmen Sie es. Hinter der Blockade ist noch ein Geschütz in der linken Ecke postiert. Machen Sie auch damit kurzen Prozess (Granaten benutzen).
2. In der dunklen Kammer bewacht ein weiterer Heavy-Merc den Levelausgang.

Detour
Das Team verfolgt den Trandoshan bis zur Mine. Dahinter führt eine Treppe hoch. Kämpfen Sie sich dort bis zur verschlossenen Tür vor. Achten Sie auf die Schützen hinter den Fenstern.

A Bridge too far
1. Ein Commando besetzt die Sniperposition, während Sie mit EC-Detonatoren die Droiden auf der Brücke lahm legen. Konzentrieren Sie sich zuerst auf die Super-Droiden. Speichern Sie danach ab.
2. Besetzen Sie um jeden Preis das Geschütz und die Grenadierposition, um die Super-Droiden aus den Dispensern aufzuhalten. Ein Commando legt an den Dispensern Sprengladungen. Geben Sie Deckung so gut es geht.
3. Sobald die Sprengladung auf der Brücke platziert und gezündet wurde, zieht sich das Delta-Squad zur Sniperposition zurück. Warum wird bald klar – ein Spider-Bot betritt den Schauplatz, den Sie in gewohnter Manier auseinander nehmen. Besetzen Sie dazu auch den Geschützturm.

The Wookiee Resistance
Benutzen Sie die Behälter in der Halle, um damit Fallen zu präparieren, bevor Sie die Kistenblockade wegsprengen.

Behind Enemy Lines
Im Lagerhaus nutzen Sie konsequent die taktischen Positionen. Die schützende Deckung ist nötig, um gegen die Mischung aus Trandoshans und Droidekas zu bestehen. Detonatoren sind hier effektiv.

V. I. W.
Begleiten Sie den Wookiee ein kurzes Stück. Der „schwierigste" Gegner ist kurz vor Levelende ein Super-Droide.

Saving Ammo
1. Schaffen Sie schleunigst die beiden Droiden-Dispenser aus dem Weg.
2. Im Hangar befindet sich links ein Geschütz – übernehmen Sie es und postieren Sie dort einen Scharfschützen und einen Grenadier, während Sie die Munitionskisten präparieren. Anschließend den Dispenser sprengen.

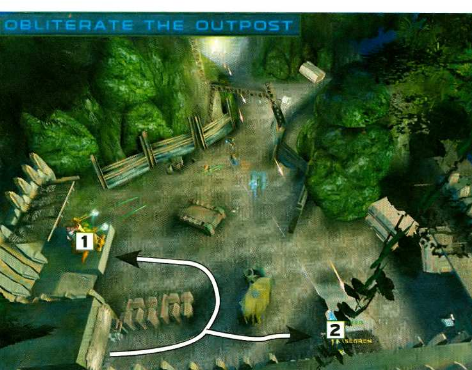
Live Ordnance
1. Teilen Sie zwei Commandos für die oberen Munitionskisten ein. Sie entschärfen die unteren beiden.
2. Eine Einheit bringt den Sprengsatz am Dispenser an, der Rest gibt Deckung. Elite-Geonosianer erschweren diese Aktion.

Fate of the Resistance
1. Säubern Sie die Halle von den Super-Droiden und Trandoshans. Anschließend geht

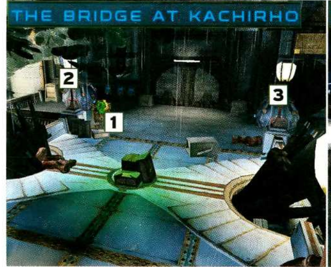




Zögern Sie bei den Wachttürmen nicht zu lange, feuern Sie auf die Suchscheinwerfer (1). So geben Sie kein leichtes Ziel mehr für die Trandoshans ab.



Übernehmen Sie schnell das Geschütz (1) und bringen Sie das restliche Team in Position (2). Jetzt können die Separatisten-Droiden kommen.



Besetzen Sie das Geschütz (1) und zerstören Sie schnellstens die Dispenser (2 und 3).



Wehren Sie die ständig anrückenden Trandoshans (1) ab, die in den Hangar eindringen.



Vor den Angriffen der Magnaguards sind Sie in der Geschützkanzel relativ sicher aufgehoben.

es die Rampe hoch. Besetzen Sie die oberen Sniperpositionen.

2. Überbrücken Sie am besten selbst die Konsole für die Fenstersteuerung.

3. In der nächsten Halle sind wieder zwei Magnaguards zu eliminieren. Nutzen Sie dafür die taktischen Positionen und befehlen Sie Teamfeuer.

Search and Destroy

1. In der Kammer mit dem Spider-Droid zerstört das Squad alle Tanks, dadurch werden taktische Positionen freigeschaltet, von denen sich die Bedrohung problemlos beseitigen lässt.

2. Achtung, hinter der Tür befinden sich drei Med-Stationen, die von mehreren Super-Droiden bewacht werden.

3. Am Ende der Promenade befindet sich ein weiterer Spider-Droid.

4. Im Hangar machen sich zwei Commandos sofort daran, die beiden Dispenser zu sprengen, das restliche Team gibt währenddessen Deckung.

Heart of the Citadel

1. Beziehen Sie schnell die Sniperposition, um den Heavy-Merc auszuschalten. Von den Brüdern gibt es leider mehrere. Effektiv sind die Grenadierpositionen.

2. Die versperrten Türen werden aufgesprengt, der automatische Granatenwurf verschafft dabei einen taktischen Vorteil.

3. Bei Generator Alpha und Beta ist ein Angriff von Elite-Geonosianern zu stoppen, während ein Commando die Terminal-Konsole überbrückt.

Moving Upstream

1. In der Lagerhalle sind jede Menge Super-Droiden. Besetzen Sie die Anti-Armor-Position zur linken und die Grenadierposition auf der rechten Seite. Hinter der Tür ist der Dispenser für die Super-Droiden. Befehlen Sie einem Squad-Mitglied, den Dispenser zu sprengen, während Sie Deckung geben.

2. Folgen Sie dem Korridorverlauf bis das Team auf einen Wookiee trifft, der Ihnen einen Seiteneingang zum Hangar zeigt.

3. In der Hangarhalle besetzen Sie am besten zwei Geschütze, eine Anti-Armor und eine Sniperposition. Bedienen Sie selbst eins der Geschütze, dort sind Sie am ehesten vor den Magnaguards geschützt. Konzentrieren Sie sich mit dem Team immer auf einen der Magnaguards.

4. Im Korridor hinter dem Hangar schnell einen weiteren Dispenser zerstören. Doch damit nicht genug: Von der nächsten Tür aus strömen Droidekas und Super-Droiden herbei. Da es dort keine taktische Position gibt, hilft nur ein gezielter EC-Granatenangriff gepaart mit Teamfeuer.

5. Am Fahrstuhl gibt es zwei Sniperpositionen, die Sie dringend gegen die Super-Droiden auf dem Fahrstuhl benötigen.

The Final Strike

1. Besetzen Sie die beiden Grenadierpositionen und konzentrieren Sie sich zuerst auf den Spider-Droid. Anschließend bekämpfen Sie den Magnaguard von den Sniperpositionen aus. Zum Schluss erscheint noch eine Gruppe Droidekas und Super-Droiden in der Halle.

2. Im Korridor dahinter geht es mit Droidekas und Super-Droiden weiter. Überprüfen Sie Ihren Granatenvorrat und munitionieren Sie im Hangar auf, sollte das nötig sein.

3. Platzieren Sie im nächsen Korridorabschnitt die Sprengladungen an den Behältern. Wappnen Sie sich gegen Geonosianer, Super-Droiden und einen Magnaguard.

4. Zu zweit gilt es, einen Spider-Droiden zu beseitigen. Schleichen Sie sich in die Halle und beordern Sie Einheit 62 zur Grenadierposition, nachdem Sie die Zieloptik ausgeschaltet haben. Werfen Sie selbst ebenfalls Granaten auf den Droiden und halten Sie Ihrem Kollegen die Geonosianer vom Leib. Hinter dem dunklen Gang stehen Sie noch einem Spider-Droiden gegenüber. Setzen Sie den Raketenwerfer ein.

6. Das letzte Stück Weg legen Sie allein zurück. Dafür bekommen Sie es lediglich mit Geonosianern zu tun.

STEFAN WEISS



Für den Kampf gegen die drei Magnaguards nimmt das Delta-Squad am besten die auf dem Bild markierten Positionen ein.



Achtung, der Lift am Ende des Levels wird von mehreren Super-Droiden bewacht. Bewerfen Sie die Blechbüchsen aus großer Distanz mit Detonatoren.

Star Wars: Knights of the Old Republic 2

Wir stehen Ihnen während der Ausbildung zum Jedi in STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC – THE SITH LORDS bei und liefern einen Lösungsweg zu Peragus II, Telos und Nar Shaddaa.

Die Lösung wurde anhand der US-Version auf der Xbox erstellt. Deshalb können Namen der Charaktere und Gegenstände in der deutschen Fassung leicht abweichen.

ALLGEMEINE TIPPS

Gut oder böse?

Fast jede Mission lässt sich auf gute oder böse Weise lösen. Da Sie bei den bösen Varianten meist durch einfache Lügen, Morde, Drohungen und Unfreundlichkeit zum Erfolg kommen, beschreiben wir den anspruchsvolleren guten Weg zum Ziel. Oftmals müssen Sie sich zwischen zwei Auftraggebern entscheiden, wobei Sie dadurch die Wahl zwischen Gut und Böse haben. Informieren Sie sich über die Hintergründe der einzelnen Organisationen, indem Sie viele Gespräche führen. Allerdings können Sie im Laufe einer solchen Mission die Seite wechseln. Größtenteils hängt Ihre Gesinnung von den Entscheidungen ab, die Sie während einer Unterhaltung treffen. Wichtige Personen erkennen Sie an deren individuellen Namen. Solche Leute haben meist eine Mission oder Informationen für Sie.

Schätze und Gegenstände

Die Schätze, die Sie in diversen Containern und bei Gegnern finden, werden immer per Zufallsprinzip ausgewählt. Wenn Sie Aufträge erhalten, bei denen mehrere Gegenstände zu finden sind (beispielsweise die Lichtschwertmission), erlangen Sie die gesuchten Objekte, indem Sie weitere Nebenmissionen erfüllen und Container öffnen. Allerdings gibt es für diese Gegenstände keine festen Fundorte. Sprechen Sie mit allen Personen und öffnen Sie jeden Container, damit Ihnen keine Gegenstände oder Aufträge entgehen.

Charakterentwicklung

Ein Jedi-Guardian konzentriert sich auf den Nahkampf. Ein hoher Wert in Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution ist für diese Profession besonders wichtig. Setzen Sie zwei Lichtschwerter ein, um möglichst viel Schaden zu verursachen. Zudem haben Sie so mehr Chancen, Ihre Statuswerte durch Waffen-Upgrades zu verbessern. Der Jedi Consular braucht Weisheit und Charisma, um seine Machtfähigkeit zu verbessern. Dank eines hohen Charismas kann er auf alle Jedimächte zurückgreifen, ohne dafür viel Mana zu verschwenden. Sobald Ihre Spielfigur Level 15 erreicht, haben Sie durch ein Gespräch mit Kreia die Option, eine Spezialklasse auszuwählen. Hierbei entscheiden Sie sich für eine gute oder böse Klasse und erhalten Sonderfähigkeiten, die an die gewählte Gesinnung gebunden sind. Holen Sie sich schon früh die Machtfähigkeit, mit der Sie Personen beeinflussen können, damit bestimmte Gespräche einfacher ablaufen. Sie treffen häufig auf feindliche Roboter, weshalb die „Droiden zerstören"-Fähigkeit besonders nützlich ist. Erlernen Sie die Heilungsfähigkeit, sobald sie zur Verfügung steht, egal ob Sie eine gute oder böse Gesinnung haben. Falls Sie den Erfahrungs-Cheat in Korriban einsetzen wollen, bauen Sie „Machtgewitter" und „Leben absaugen" bis zur höchsten Stufe aus. Um den Erfahrungs-Cheat in Nar Shaddaa benutzen zu können, benötigen Sie einen sehr niedrigen Wert in „Erste Hilfe".

Kampftipps

1. Setzen Sie immer die richtigen Waffen ein. Ionenwaffen verursachen besonders viel Schaden bei Droiden.

2. Kreia ist ein wichtiger Verbündeter, da Ihr Hauptcharakter durch die Macht an diese Frau gebunden ist. Bringen Sie Kreia nur Schutz und Heilungszauber bei und stellen Sie ihr Verhalten auf „Jedi-Unterstützung". Bei jedem Gefecht setzt Kreia automatisch alle Schutzzauber ein, wodurch nicht nur die Holde, sondern auch der Hauptcharakter effektiver kämpfen kann. Diese Taktik funktioniert besonders gut, wenn Sie als Hauptcharakter einen Jedi-Guardian spielen.

3. Leichte bis mittelschwere Minen können Sie mit „Droiden zerstören" aus sicherer Entfernung zur Explosion bringen.

4. Wenn Sie sich einer Übermacht gegenübersehen, legen Sie Minen aus und locken Sie die Feinde allein in die Falle. Wenn Sie schleichen, können Sie auch Minen legen, ohne dabei entdeckt zu werden. Diese Taktik ist gegen die Zwillinge in der Nar Shaddaa Cantina besonders hilfreich.

5. Wenn Sie Schwierigkeiten mit einem der Bossgegner haben, versuchen Sie, ihn zu Kampfbeginn mit einer Cryoban-Granate zu treffen. Dadurch wird der Feind bewegungsunfähig und Sie können ihn mit weiteren Handgranaten bearbeiten. Alternativ nutzen Sie die schlechte Wegfindung des Spiels aus. Gegner bleiben oft an Ecken oder Objekten hängen, wodurch Sie deren Angriffen leicht entgehen können.

KOMPLETTLÖSUNG

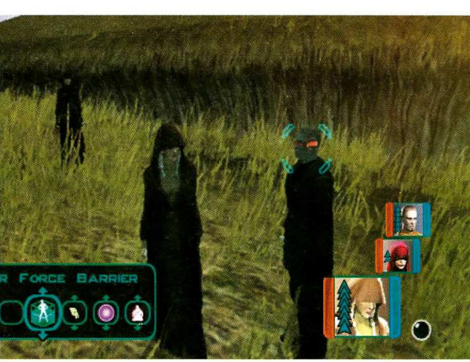
PROLOG

Tutorial

Folgen Sie dem Verlauf der Gänge und biegen Sie nach links ab. Öffnen Sie den Behälter und benutzen Sie anschließend das Computerterminal. Nachdem Sie sich in das System gehackt haben, entriegeln Sie die Tür. Durchsuchen Sie alle Körper im Hauptraum des Schiffes. Bei der alten Frau finden Sie einen Schrankschlüssel. Im Lagerraum öffnen Sie den Schrank und plündern die Container. Setzen Sie die Diebeswerkzeuge ein, um die schwierigen Schlösser zu knacken. Nach der



Durch Gespräche steigern Sie den Einfluss auf die einzelnen Gruppenmitglieder. Nach einiger Zeit können Sie die Mitstreiter sogar zu Jedis ausbilden.



Setzen Sie Kreias Verhalten auf „Unterstützung", damit sie während des Kampfes alle wichtigen Schutz- und Hilfszauber einsetzt.

Kampfübung sprechen Sie mit dem zweiten Droiden und reparieren ihn. In der Mitte des Hauptraumes schalten Sie den Solo-Modus ein. Mit einem der beiden Roboter bedienen Sie den Computer, während Sie den anderen Droiden zum Maschinenraum steuern.

Werkstatt

Damit Sie die Werkstatt betreten können, steuern Sie die beiden Figuren abwechselnd. Der erste Droide bedient den Computer im Hauptraum und öffnet die Türen für den zweiten Roboter. So erreichen Sie die Werkstatt. Untersuchen Sie den Arbeitstisch und bauen Sie sich ein Reparaturset. Anschließend per Wartungslift zur Außenhülle fahren. Suchen Sie beide Seiten des Schiffes ab und sammeln Sie alles ein, was Sie hier finden. Zudem haben Sie die Möglichkeit, eine Sicherheitstür zu öffnen. Fahren Sie wieder nach unten und betreten Sie die Krankenstation gegenüber vom Aufzug. Im Behälter finden Sie einige Medipacks. Sprechen Sie den verwundeten Hauptcharakter an und versorgen Sie die Verletzungen. Danach suchen Sie das Steuerbordquartier nach Gegenständen ab. Sprengen Sie das Tor des Maschinenraumes mit einer Mine und untersuchen Sie den Hyperantrieb. Reparieren Sie diese Maschine und begeben Sie sich zum Cockpit. Bei der Sternenkarte setzen Sie Kurs auf Peragus II.

PERAGUS II

Die ersten Schritte

Verlassen Sie den Raum und betreten Sie das Zimmer auf der linken Seite. Nachdem Sie sich die Logbücher angesehen haben, öffnen Sie den Lagerraum und die gegenüberliegende Halle. Plündern Sie die Container und durchsuchen Sie die Leichen. Versuchen Sie, der Frau Informationen zu entlocken, und erforschen Sie weiterhin das Schiff. Im Sicherheitsraum sehen Sie sich die Aufzeichnungen an. Danach folgen Sie weiter dem Verlauf der Gänge. Säubern Sie die große Halle und betreten Sie das Gefängnis im Norden. Das Kraftfeld deaktivieren Sie mithilfe der Konsole im Süden. Nach dem Gespräch benutzen Sie das Terminal und kontaktieren Hangar 25, um die Steuerung über den Droiden zu ergreifen. Öffnen Sie die Tür im Westen, wenn Sie einen Abstecher machen wollen. Belohnt wird diese Extratour mit Gegenständen und Erfahrungspunkten. Die Kammer im Osten lässt sich mit einer Mine öffnen. Ihr Hauptziel liegt im Süden. Reparieren Sie das Terminal und gehen Sie alle Optionen durch. Wichtig ist, dass Sie die Tür zum Treibstoffdepot aufmachen und diesen Bereich betreten. Benutzen Sie das Computerterminal, um die beiden anderen Charaktere zu befreien. Eilen Sie zum Sicherheitsraum und betreten Sie den Schacht.

Treibstoffleitung

Laufen Sie weiter und schalten Sie die Roboter aus. Öffnen Sie auf jeden Fall den Container im zweiten Raum, damit Sie die wichtigen Ausrüstungsgegenstände nicht verpassen. Kämpfen Sie sich nach Norden vor, bis Sie den Gang mit dem Dampf erreichen. Um diese Stelle sicher passieren zu können, aktivieren Sie den Telos-Schild, welchen Sie im Container gefunden haben. In der großen Halle, in der die vier Energieschilde zu finden sind, laufen Sie über den Steg und bedienen das Terminal. Schalten Sie die Energiefelder aus und betreten Sie den Tunnel im Süden. Wenn Sie alles erledigt haben, den Turbolift benutzen. Unterhalten Sie sich mit dem Roboter und eilen Sie anschließend zum gegenüberliegenden Raum. Plündern Sie die Überreste und öffnen Sie den Container neben dem Tisch, um einen Stimmenrekorder zu finden. Danach überreden Sie den Roboter, den Zugangscode mit der Stimme des Verstorbenen aufzusagen. Sobald die Unterhaltung vorbei ist, folgen Sie dem Verlauf der Gänge. Ihr Ziel ist die Droidenstation neben dem Turbolift. Dort benutzen Sie das Terminal, um die nächste Tür zu entriegeln. Schnappen Sie sich den Raumanzug aus dem Schrank und verlassen Sie den Abschnitt. Nach der kurzen Zwischensequenz betreten Sie die Basis durch den neuen Eingang.

Weltraumspaziergang

Im gewundenen Gang machen Sie bei dem Terminal Halt und schalten das Ventilationssystem ab. Anschließend heben Sie den Notfallstatus auf, damit sich die Tür im Norden öffnet. Biegen Sie bei der Gabelung nach links ab und durchsuchen Sie den Abschnitt. Die Hologrammnachricht können Sie sich am Terminal neben der Tür ansehen. Nehmen Sie nun den Abschnitt im Osten unter die Lupe. Dort können Sie weitere Nachrichten einsammeln. Unter anderem erfahren Sie so den Code für den Turbolift. Besuchen Sie die Cafeteria und plündern Sie den Lagerraum im Norden. Anschließend rennen Sie nach Süden und untersuchen die Konsole. Prüfen Sie die Kamera-Logfiles, um den richtigen Zugangscode zu erfahren, und begeben Sie sich zum Administrationslevel. Alternativ zerstören Sie die Konsole, um die Tür zu öffnen. Sammeln Sie Kreia und Atton ein. Danach sprechen Sie mit dem Roboter und schaffen ihn aus dem Weg. Ziehen Sie sich zurück, sobald der besiegte Feind die Selbstzerstörungssequenz aktiviert hat. Vergessen Sie nicht, die Überreste des Roboters zu durchsuchen, um den ersten Gegenstand für die HK-Nebenmission zu finden. Danach rennen Sie zur Andockschleuse im Norden und betreten die Harbinger. Bei der Lagebesprechung entscheiden Sie sich für Attons Plan und bewegen sich nach Westen zur Brücke. Laden Sie die Asteroidendaten vom Navigationscomputer herunter und sehen Sie sich die Logbücher an. Weiter geht es nach Nordosten zum Besprechungsraum. Sehen Sie sich die Hologrammnachrichten an. Sobald Sie mit diesem Abschnitt fertig sind, betreten Sie die Mannschaftsquartiere.

Quartiere

Der zweite Raum auf der rechten Seite ist Ihr altes Quartier. Dort öffnen Sie die Kiste, um einige nützliche Gegenstände abzustauben. Bei der Abzweigung laufen Sie nach Norden und betreten den Krankenabschnitt auf der rechten Seite. Verschaffen Sie sich Informationen am Computer und verlassen Sie den Bereich durch den Ausgang im Süden. Mit dem Turbolift im Osten erreichen Sie den Maschinenraum. Nach der kurzen Zwischensequenz betreten Sie den Bereich im Osten und öffnen das Tor per Terminal. Bei dem Computer, der die Maschinen kontrolliert, starten Sie die Sequenz, um den Treibstofftunnel betreten zu können. Nehmen Sie T3 in die Gruppe auf, entschärfen Sie die Mine und untersuchen Sie



Öffnen Sie den gegenüberliegenden Raum, um Kreia aufzuspüren. Erst nach der Unterhaltung können Sie den restlichen Teil der Station erforschen.



An dieser Stelle erhalten Sie einige Informationen über die jüngsten Geschehnisse. Sehen Sie sich alle Aufzeichnungen an, damit Sie die Bonusmissionen erfüllen können.

den Gegenstand, der auf dem Boden liegt. Diese Tasche beinhaltet ein wichtiges Objekt, mit dem Sie Zutritt zum Hangar erhalten. Eilen Sie die Rampe hinauf und deaktivieren Sie die Energieschilde. Jetzt können Sie den nächsten Bereich betreten. Bei der Konsole setzen Sie das fehlende Teil ein und setzen Ihren Weg fort. Den Dekontaminierungsbereich säubern Sie mithilfe des Terminals. Falls Sie nicht genügend Werkzeuge dabeihaben, greifen Sie auf die Atemmasken zurück, die Sie im Lagerraum der Mensa finden. Beim Landeplatz durchsuchen Sie alle Container und Kisten, bevor Sie in den Ebon Hawk steigen. Ballern Sie auf die Sith und bringen Sie die Fässer zum Explodieren. Alle Gegner, die das Schiff betreten, werden anschließend im normalen Kampf ausgeschaltet. Auf dem Ebon Hawk führen Sie Gespräche mit den Gruppenmitgliedern, um Informationen zu erhalten. Sobald Sie fertig sind, fliegen Sie nach Telos.

TELOS

Untersuchungen

Folgen Sie den Anweisungen des Empfangskomitees. Im Gefängnis erledigen Sie den Attentäter und besprechen anschließend die Lage. In Ihrer neuen Unterkunft melden sich dann potenzielle Auftraggeber bei Ihnen. Der erste Besucher repräsentiert die gute Organisation, die Czerka Corporation ist bei dieser Mission die böse Partei. Sobald Sie wieder frei sind, hetzen Sie zur TSF-Station im Entertainment-Bereich. Bei den Informationsterminals können Sie die Übersichtskarten der einzelnen Gebiete herunterladen. In der Station sprechen Sie zuerst mit dem Droiden am Eingang und erkundigen sich nach dem Raumschiff und Ihrer Ausrüstung. Öffnen Sie alle Schränke und bewaffnen Sie sich. Im Nebenzimmer sprechen Sie mit Krenn, der mehrere Nebenmissionen für Sie hat. Schauen Sie in der Cantina vorbei und reden Sie mit den wichtigen Leuten. Danach marschieren Sie zum Shuttle im Süden. Bei dem langen Gang biegen Sie nach rechts ab und fragen den Kerl an der Theke aus. Nachdem Sie neue Informationen erhalten haben, verhören Sie den Wächter, der neben dem Tor steht.

Czerka

Weiter geht es zu den Büros von Czerka. Hier treffen Sie die beiden gesuchten Verbrecher. Fragen Sie Jana Lorso über Batono aus. Begeben Sie sich zum Komplex der Ithorianer und sprechen Sie mit dem Anführer. Überreden Sie ihn, Batonos Versteck preiszugeben. Anschließend holen Sie den Mann bei dem Appartement C1 ab. Auf dem Weg nach draußen begegnen Sie einigen Söldnern der Czerka Corporation, die Sie aus dem Weg schaffen. Im folgenden Gespräch holen Sie sich die Belohnung für Batonos Rettung ab. Informieren Sie Lieutenant Grenn über den falschen Batu Rem, um die zweite Nebenmission abzuschließen. Sprechen Sie erneut mit Chodo Habat und nehmen Sie den Auftrag an. Zuerst stellen Sie die Informationen des Droiden in Hangar 2 sicher. Begeben Sie sich zu den Docks und sprechen Sie mit dem Mann an der Theke, damit Sie den Hangar betreten können. Drinnen unterhalten Sie sich mit den Leuten und erledigen die fünf Angreifer. Reden Sie mit dem Droiden, um zu Ihrem Auftraggeber zurückzukehren. An dieser Stelle wird endgültig entschieden, welche Partei Sie unterstützen. Versorgen Sie sich bei Chodo mit weiteren Informationen und suchen Sie danach Grenn auf. Zeigen Sie ihm die Waffe und laufen Sie weiter zur Cantina. Dort unterhalten Sie sich mit Luxa, die an der Bar steht. Nehmen Sie den Auftrag an und eilen Sie weiter zum nahe gelegenen Waffenhändler. Fragen Sie die beiden Verkäufer nach dem Blaster und finden Sie heraus, ob Sie Samhan Dobo bei den Schmuggelaktionen helfen können. Sobald er Ihnen den Auftrag erteilt hat, melden Sie sich bei Grenn, der Ihnen die benötigten Gegenstände zur Verfügung stellt. Laufen Sie zum Händler und begleiten Sie ihn zum Dock. Nach dem Kampf holen Sie sich Ihre Belohnung ab.

Exchange

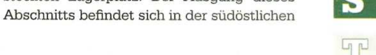
Dem Wächter an der Tür berichten Sie von Ihrem Geschäft mit Luxa, damit Sie hereingelassen werden. Die Empfangsdame beeinflussen Sie mit der Macht und erforschen den Ostflügel des Komplexes. Dort erledigen Sie die Leibwächter und folgen dem Gangsterboss. Reden Sie mit dem Schwein, das vor der Tür steht, und beseitigen Sie die Kampfroboter. Bei den folgenden Gesprächen versuchen Sie, einen Kampf zu vermeiden. Reden Sie so lange, bis eine der Parteien die Geduld verliert. Nachdem Sie Luxa neutralisiert haben, fordern Sie Slusk dazu auf, das Projekt der Ithorianer nicht länger zu stören. Anschließend plündern Sie die Kisten und klinken sich in den Sicherheitscomputer ein. Schalten Sie auf die Gefängniskamera und befreien Sie den Ithorianer. Von Chodo Habat erhalten Sie eine Belohnung und den neuen Auftrag, der Czerka einen Strich durch die Rechnung zu machen. Begeben Sie sich zur Cantina und unterhalten Sie sich mit Corrun Falt, der in der Nähe der Tänzerinnen steht. Erzählen Sie ihm, dass Sie Beweise suchen, und holen Sie sich die nötigen Informationen. Dann weiter zum Appartement B2, wo Sie mit dem Mechaniker reden. Zahlen Sie ihm die 2.500 Credits, damit Sie den benötigten Gegenstand erhalten. Nach dieser Aktion holen Sie den Roboter vom Czerka-Empfang ab.

B-4D4

Betreten Sie die Büros der Czerka Corporation und sprechen Sie mit Lorso, um Zugang zum Computer zu erhalten. Den Roboter überzeugen Sie mit der ersten Gesprächsoption. Sobald Sie die Daten heruntergeladen haben, kehren Sie zu den Ithorianern zurück. Nach kurzer Zeit erhalten Sie einen Funkspruch, der Sie über einen Angriff informiert. Rennen Sie zu den Ithorianern und besiegen Sie die Söldner. Die Schlüsselkarte für Chodos Raum erhalten Sie von Moza. Bereiten Sie sich auf Ihre Abreise vor. Sobald Sie alle Vorkehrungen getroffen haben, marschieren Sie zum Dock und benutzen das Shuttle in Hangar 2.

Planetenoberfläche

Nach der Zwischensequenz tritt Bao-Dur Ihrer Gruppe bei. Alle wichtigen Fähigkeiten kosten ihn nur einen Punkt, was den Technikexperten zu einem wichtigen Verbündeten macht. Da er über eine hohe Grundstärke verfügt, kommt er mit Nahkampfwaffen gut zurecht. Schaffen Sie die Minen hinter dem Schiff beiseite und plündern Sie den versteckten Lagerplatz. Der Ausgang dieses Abschnitts befindet sich in der südöstlichen



R S T



Am oberen Ende der Rampe öffnen Sie die Tür zum Treibstofflager. Schlagen Sie sich zum nächsten Terminal durch und befreien Sie die beiden anderen Gruppenmitglieder.



Laufen Sie am linken Rand des Stegs, damit Sie nicht verletzt werden. Nachdem das fremde Schiff angedockt hat, kämpfen Sie sich zur Schleuse vor.



Achten Sie in diesem Abschnitt auf die zahlreichen Minenfelder. Mit dem Droiden entschärfen Sie alle versteckten Sprengfallen mühelos.



Setzen Sie die Macht ein, da Sie diesen Kampf ohne Waffen und Ausrüstung bestreiten. Anschließend unterhalten Sie sich mit dem Chef der TFC.

Ecke. Erledigen Sie die Gegner und nehmen Sie sich vor den Minen in Acht. Da neben einem Minenfeld meistens einige Feinde stehen, wählen Sie einen Kämpfer aus, der über viele Lebenspunkte verfügt. Rennen Sie nun über alle Minen, damit die schwachen Gruppenmitglieder keinen Schaden erleiden. Alternativ aktivieren Sie den Solo-Modus und schicken einen Späher voraus. Suchen Sie alle Ecken des Gebietes ab, um zusätzliche Gegenstände zu erbeuten. Der Weg führt Sie direkt zur Czerka-Basis. Speichern Sie zur Sicherheit Ihren Spielstand, da eine Reihe schwerer Kämpfe folgt.

Czerka-Basis

Da die einzelnen Gegnertruppen recht nah beieinander stehen, stellen Sie das Verhalten Ihrer Spielfiguren auf „Stationär". Mit dieser Einstellung handeln die Figuren fast nie auf eigene Faust – geben Sie die Befehle also manuell ein. Auf diese Weise verhindern Sie, dass Ihre Helden geschwächt in den nächsten Gegnerhaufen stürmen. Arbeiten Sie sich Stück für Stück vor und setzen Sie Granaten ein, um die Verbände der Söldner zu dezimieren. Nachdem Sie jeden Widerstand beseitigt haben, untersuchen Sie das Computerterminal auf der Plattform und betreten die alte Militärbasis.

Militärbasis

In diesem Abschnitt wimmelt es nur so von Gasfallen. Die Energiebarrieren zerstören Sie mit Bao-Durs Spezialfähigkeit. Im zweiten Raum bedienen Sie den Computer mit einem erfahrenen Techniker und laden die Übersichtskarte herunter. Bei der Kreuzung biegen Sie nach links ab und durchsuchen den Rucksack, um eine Schlüsselkarte zu finden. Kämpfen Sie sich weiter nach Süden durch und passieren Sie den Hangar. Sobald Sie am Shuttle vorbeigelaufen sind, zerstören Sie das Energiefeld links. Mithilfe des Terminals deaktivieren Sie die Gasfallen. An dieser Stelle haben Sie die Gelegenheit, einen verirrten Mann zu retten. Es wird Ihnen als gute Tat angerechnet, wenn Sie den Kerl zum Ausgang führen. Benutzen Sie das Terminal im großen südlichen Raum. Dadurch schalten Sie gleich mehrere Kampfroboter aus. Ihr nächstes Ziel ist der Reaktorraum. Bedienen Sie das Terminal und starten Sie die Maschine. Im zentralen Raum im Süden haben Sie nun Zugang zu einem Lagerraum, in dem Sie die Codes für das Shuttle finden. Im Hangar wartet ein großer Kampfroboter auf Sie, den Sie am besten mit Ionengranaten und -waffen bearbeiten. Anschließend betreten Sie den Kontrollraum des Hangars und öffnen die Tore. Jetzt machen Sie sich mit dem Shuttle aus dem Staub.

Polarplateau

Erledigen Sie die drei Mörderroboter und plündern Sie deren Überreste, damit Ihnen der HK-Missionsgegenstand nicht entgeht. Rennen Sie zu dem kleinen Hügel und öffnen Sie die Tür. Bei den Damen am Eingang geben Sie Ihre Waffen und Ausrüstung ab. Durchsuchen Sie das Anwesen, um den Rest Ihrer Gruppe zu finden. T3 wird in der Nähe des Ebon Hawk gefangen gehalten. Wenn Sie sich mit den Dienerinnen unterhalten, haben Sie die Möglichkeit, einige Übungskämpfe zu absolvieren. Sie erhalten Erfahrungspunkte, wenn Sie alle Kämpfe gewinnen. Sobald alles abgesucht ist, steigen Sie in den Ebon Hawk. Sprechen Sie dort mit allen Gruppenmitgliedern, um Ihren Einfluss

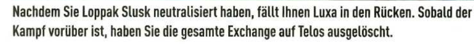


Bringen Sie die beiden Söldner um die Ecke, damit Batono sein Ziel erreicht. Wenn Sie die Czerka unterstützen, beseitigen Sie Batono in seinem Appartement.



Bevor Sie sich den Roboter schnappen können, bekommen Sie es mit fünf Angreifern zu tun. Mit flächendeckenden Machtangriffen überwältigen Sie die Gegner in kurzer Zeit.




Nachdem Sie Loppak Slusk neutralisiert haben, fällt Ihnen Luxa in den Rücken. Sobald der Kampf vorüber ist, haben Sie die gesamte Exchange auf Telos ausgelöscht.



Der angetrunkene Czerka-Mitarbeiter in der Cantina verrät Ihnen, wie Sie die Organisation unbemerkt infiltrieren.

zu vergrößern. Ihr nächstes Reiseziel ist Nar Shaddaa.

NAR SHADDAA

Landeplattform

Nach der kurzen Lagebesprechung kümmern Sie sich um den Besitzer der Landeplattform. Wenn Sie das Wesen schnell und unkompliziert loswerden möchten, zahlen Sie ihm 200 Credits. Bei den Flüchtlingen können Sie Gutes tun, indem Sie die Verbrecher aufhalten. Der zweite Mann versorgt Sie mit einigen nützlichen Informationen. Suchen Sie Tienns Laden auf und fragen Sie ihn, ob er die ID des Ebon Hawk ändern kann. Von dem Droiden erhalten Sie den Auftrag, die Überreste seines Vorgängers zu bergen. Im Südwesten der mittleren Plattform finden Sie den ehemaligen Kopfgeldjäger Vossk, der Ihnen erzählen kann, vor wem Sie sich in Acht nehmen müssen. Wenn Sie vom Besitzer des Ebon Hawk angesprochen werden, macht es keinen Unterschied, wie Sie sich verhalten. Selbst wenn Sie ihm das Schiff übergeben, verfügen Sie weiter über den Ebon Hawk. Das nächste Mal, wenn Sie Ihr Raumschiff betreten, stehen Sie Visas gegenüber, die ein Teil für Ihr Lichtschwert bei sich hat. Sie benötigen einen Fortschritt von 25 Prozent auf der guten oder bösen Seite, um diese Begegnung auszulösen.

Händlerkrieg

Im Süden bei Oondar können Sie eine Bonusmission starten. Geeda finden Sie im nördlichen Bereich des Abschnitts. Sprechen Sie mit dem Händler, um Näheres zu erfahren. Reden Sie ein weiteres Mal mit den beiden Geschäftsleuten und treffen Sie eine Entscheidung. Unterstützen Sie Geeda für eine gute Gesinnung und Oondar für die dunkle Seite. Auf Kodin und das Wrack des gesuchten Roboters treffen Sie unterhalb der Swoop-Bahn. Kaufen Sie ihm den Droiden ab und fragen Sie ihn nach seinem Angebot. Hier können Sie einen Prozessor für den HK im Ebon Hawk erwerben. Kehren Sie zu TT-32 zurück und schließen Sie diese Mission ab. Im nordwestlichen Raum unterhalten Sie sich mit Borna Lys und gehen auf ihr Angebot ein. Nachdem Sie sich die Zugangscodes von Borna verschafft haben, manipulieren Sie den Droiden und bringen ihn zur Explosion. Sie erhalten eine Belohnung. Weiter geht es nach Süden in den Flüchtlingssektor.

Flüchtlingssektor

In diesem Abschnitt werden Flüchtlinge von der Exchange-Verbrecherorganisation als Sklaven gehalten. Der äußere Ring dieses Abschnitts wimmelt nur so von Gegnern, die die Flüchtlinge bewachen. Laufen Sie zur Mitte des Gebiets und unterhalten Sie sich mit Hussef. Fragen Sie den Mann, was er braucht, und nehmen Sie den Auftrag an. Gleich nebenan steht Kahranna. Hören Sie sich die Geschichte an und versichern Sie der Frau Ihre Hilfe. Weiter südlich steht Odis, der einen Sponsor für seine Pilotenlizenz braucht. Im Norden unterhalten Sie sich mit Geriel. Danach weiter nach Westen zu Nadaa, die eine neue Nebenmission für Sie hat. Begeben Sie sich zu den äußeren Gängen des Gebiets und erledigen Sie die Feinde. Im Westen finden Sie Adanas Gefängnis. Zunächst bezahlen Sie Saquesh, bevor Sie das Mädchen befreien

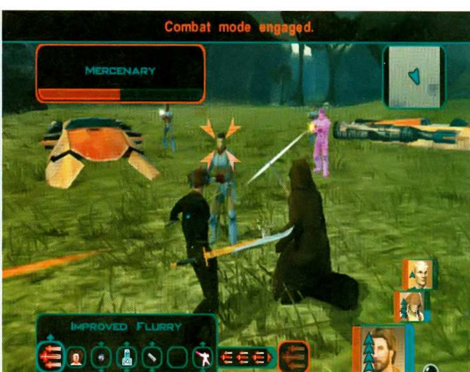
R



T



Die Partei, die Sie unterstützen, wird nach einiger Zeit von Söldnern angegriffen. Eilen Sie zur Rettung und lassen Sie sich Ihre Arbeitszeit bezahlen.



Speichern Sie häufig den Spielstand, da einige der Kämpfe besonders knifflig sind. Große Gegnermassen schwächen Sie zu Beginn mit einigen Granaten.

Unendlich viel Geld

Auf dem Ebon Hawk sprechen Sie mit der Enchani-Kämpferin und bestreiten einen Trainingskampf. Sobald dieser vorbei ist, legen Sie sich eine Rüstung an und reden mit der Frau. Fragen Sie, ob sie sich etwas anziehen kann. Überzeugen Sie die Enchani-Kämpferin mit der ersten Gesprächsoption. Anschließend brechen Sie die Unterhaltung ab und gehen ins Ausrüstungsmenü. Wechseln Sie die Figuren durch, ziehen Sie der Frau die Robe wieder aus und sprechen Sie sie erneut an. Sie können die Frau abermals bitten, etwas anzuziehen. Auf diese Weise erschaffen Sie sich unendlich viele Kleidungsstücke, die bei den Händlern jeweils rund 2.000 Credits bringen.

Unendlich viel Erfahrung – Nar Shaddaa

Dieser Cheat funktioniert nur, wenn Sie einen schlechten Wert in „Erste Hilfe" haben. Zudem benötigen Sie die Fähigkeit „Beeinflussen" auf einem hohen Level. Im Flüchtlingsbereich von Nar Shaddaa erledigen Sie die folgenden Aktionen in der richtigen Reihenfolge:

1. **Löschen Sie die Serroco-Bande aus.**
2. **Sprechen Sie mit Hussef und holen Sie sich den Auftrag, mit der Exchange zu verhandeln. Ein Eintrag im Journal muss vorhanden sein!**
3. **Suchen Sie Geriel und unterhalten Sie sich über seine Krankheit. Versuchen Sie, ihn zu heilen. Allerdings muss der Versuch fehlschlagen, damit der Cheat zugänglich wird.**
4. **Sprechen Sie mit dem Aufseher Saquesh und führen Sie das Gespräch so weit, bis Sie ihm von dem kranken Mann berichten können. Danach überzeugen Sie ihn davon, dass es das Beste ist, wenn er den Würgegriff um das Flüchtlingsgebiet lockert. Erzählen Sie Saquesh von Ihrem misslungenen Heilungsversuch. Danach wählen Sie die unterste Gesprächsoption, wodurch die Unterhaltung sofort beendet wird.**
5. **Sie erhalten 1.000 Erfahrungspunkte und können erneut mit Saquesh reden. Führen Sie noch einmal das gleiche Gespräch mit der Ausnahme, dass Sie Ihren Heilungsversuch nicht mehr erwähnen. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, erhalten Sie weitere 1.000 Erfahrungspunkte. Diesen Trick können Sie beliebig oft einsetzen, solange Sie keine falschen Gesprächsoptionen wählen. Benutzen Sie den Cheat, um „Machtgewitter" und „Leben absaugen" voll auszubauen – dann ist Ihre Figur stark genug für den Erfahrungscheat in Korriban. Den entsprechenden Extrakasten finden Sie auf der letzten Seite dieser Lösung.**

können. Erzählen Sie dem Anführer der Exchange, dass einer der Menschen eine Seuche mit sich herumschleppt. Schlagen Sie ihm vor, den Flüchtlingen mehr Platz zu gewähren. Begeben Sie sich nun nach Osten zum Gebiet der Serroco. Schaffen Sie den Abschaum aus der Welt und melden Sie sich gleich anschließend bei Hussef. Von ihm erhalten Sie das dritte Bauteil für das Lichtschwert. Sprechen Sie noch einmal mit Nadaa, um eine Belohnung zu erhalten.

Landeplatz

Nach der kurzen Zwischensequenz stürmen Sie den Ebon Hawk. Überall im Schiff treffen Sie auf Feinde. Der Anführer selbst wartet in der Nähe des Cockpits. Freundlicherweise hat er den rechtmäßigen Besitzer des Ebon Hawk umgebracht. Sobald Sie das Raumschiff wieder unter Ihrer Kontrolle haben, nehmen Sie die Enchani-Kämpferin in die Gruppe auf und betreten den Entertainment-Bereich. In der Cantina sprechen Sie mit dem Mann, der neben den Tänzerinnen steht. Fragen Sie die Kämpferin, ob Sie für Vogga tanzen kann. Betreten Sie den Containerbereich im Westen der Docks und schleichen Sie in den ersten Container. Belauschen Sie das Gespräch und verlassen Sie die Docks, um eine Reihe von Zwischensequenzen auszulösen. Sobald das Gespräch vor dem Ebon Hawk vorbei ist, laufen Sie zur Cantina im Entertainment-Bereich. Beim Barkeeper bestellen Sie das Getränk, mit dem Sie Voggas Bestien einschläfern. Dazu schütten Sie die Flüssigkeit in den Wassernapf. Jetzt haben Sie die Möglichkeit, den Lagerraum des Hutts zu plündern. Begeben Sie sich zum Jekk' Jekk Tarr bei den Docks. Nach den Gesprächen mit Atton und Mira wechselt der Schauplatz. Für den folgenden Kampf ist eine Energiewaffe von Nachteil, da Ihre Gegner Schutzschilde einsetzen. Sie brauchen eine Schallwellenwaffe oder Ähnliches, um die Zwillinge zu verletzen. Schützen Sie sich mit einem Mandalorian-Nahkampfschild. Wenn Atton gut schleichen kann, rennen Sie gleich zu Beginn der Schlacht auf die andere Seite des Raumes. Verstecken Sie sich hinter einer der Wände, um das Mordkommando abzuhängen. Anschließend begeben Sie sich in den Schleich-Modus und legen jede Menge Minen. Sobald Sie fertig sind, machen Sie sich sichtbar und locken Ihre Feinde in das tödliche Minenfeld.

Alienbar

Steuern Sie Mira durch die Bar und sehen Sie sich die Zwischensequenz an. Danach erforschen Sie die Docks mit Ihrem Hauptcharakter. Sobald Sie die Kontrolle über die Figur erhalten, durchsuchen Sie die einzelnen Container. Lootras Frau befindet sich im

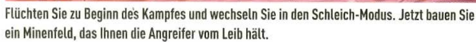


Bei Saquesh können Sie sich unendlich viele Erfahrungspunkte holen. Die nötigen Schritte für diesen Trick entnehmen Sie dem Extrakasten.



Schläfern Sie Vogga mit einem Tanz ein und kümmern Sie sich um die Wachhunde, bevor Sie die Schatzkammer des eckelhaften Hutt plündern.





Flüchten Sie zu Beginn des Kampfes und wechseln Sie in den Schleich-Modus. Jetzt bauen Sie ein Minenfeld, das Ihnen die Angreifer vom Leib hält.



Der gesuchte Kapitän hält sich im westlichen Teil des Gebäudes auf. Allerdings müssen Sie alle Aliens in diesem Raum neutralisieren, damit Sie den Mann erreichen.

Flüchtlingssektor. Lasavvou, Lunar Shadow und der Wissenschaftler haben ebenfalls Aufträge für Sie. Suchen Sie nun Pylon 3 im Norden auf. Wenn Sie den Raum betreten, untersuchen Sie den Körper, der in der Ecke liegt. Danach setzen Sie den Reinigungsdroiden außer Gefecht. Sobald Sie fertig sind, kehren Sie zum Quartier des Wissenschaftlers zurück. Danach reden Sie mit Fassa. Handeln Sie aus, dass Lasavvou den Planeten im Tausch gegen Energiezellen verlassen darf. Bauen Sie die Zelle in die Konsole ein, die Sie neben Fassa finden. Jetzt können Sie alle Pylonen aktivieren. Betreten Sie einen davon und fragen Sie die Identifikationsnummern der Schiffe ab. Danach setzen Sie die Landepriorität fest: die vollständige ID, die ID mit den vier fehlenden Zahlen, die ID mit den fünf fehlenden Zahlen. Bevor Sie die Alienbar betreten, suchen Sie Vogga auf und versichern ihm, dass Sie Goto aus dem Weg schaffen. Nach der Zwischensequenz im Jekk' Jekk Tarr aktivieren Sie die Jedi-Fähigkeit und säubern den ersten Raum. Nun weiter nach Norden, wo Sie den vermissten Kapitän finden. Danach arbeiten Sie sich zu Ihrem Hauptziel vor. In den Privaträumen fragen Sie die Frauen aus und setzen Ihren Weg fort. Halten Sie sich immer rechts, um den Ausgang zu finden.

Lichtschwerter duplizieren

Für diesen Trick muss Visas bereits der Gruppe beigetreten sein. Sie benötigen ein Lichtschwert und mindestens zwei Farbkristalle. Auf dem Ebon Hawk rüsten Sie die Frau mit dem Lichtschwert aus, das Sie duplizieren wollen. Laufen Sie nun zum Arbeitstisch und tauschen Sie den Farbkristall von Visas Waffe aus. Anschließend basteln Sie erneut am gleichen Schwert herum. Wechseln Sie in das Menü, in dem Sie sich einen Farbkristall aussuchen können. Tauschen Sie diesmal keinen Kristall aus und drücken Sie noch in diesem Menü auf die Basteltaste. Jetzt befindet sich das duplizierte Schwert in Ihrem Inventar. Damit diese Waffe nicht verschwindet, speichern Sie den Spielstand und laden ihn neu ein. Diesen Trick können Sie beliebig oft einsetzen. Beachten Sie dabei, dass sämtliche Kristalle und Zusatzbauteile dieser Waffe ebenfalls dupliziert werden.





Setzen Sie bei diesem Duell Granaten und Raketen ein, um den Feind schnell zu besiegen. Heben Sie sich allerdings ein paar Granaten für die restlichen Gegner auf.



Mit Ionenwaffen erledigen Sie diese Angreifer ohne Probleme. Plündern Sie die Überreste der Roboter und stecken Sie das HK-Bauteil ein.

R S T



Zerstören Sie die Minen mithilfe der Macht. Rüsten Sie die Charaktere mit Ionenwaffen aus, da Sie auf eine große Zahl von Kampfrobotern und Abwehrtürmen treffen.

Auf dem Rückweg bekommen Sie es erneut mit den Kopfgeldjägern zu tun. Speichern Sie Ihren Spielstand, bevor Sie sich auf ein Gefecht einlassen.

Verbrecherunterschlupf

Sobald Sie die Kontrolle über die Kopfgeldjägerin erhalten, geben Sie ihr die passende Ausrüstung, bevor Sie den Kampf beginnen. Setzen Sie den Granatwerfer auch im Nahkampf ein. Obwohl Ihre Spielfigur im Einflussbereich der Explosionen steht, wird nur der Gegner in Mitleidenschaft gezogen. Besonders eignet sich diese Taktik für die Bestien, die Sie nach dem Duell bekämpfen. Ist die Gegend gesichert, durchsuchen Sie die beiden leblosen Körper, die Sie im Gehege der Tiere finden. Bei dem Menschenkörper finden Sie eine Schlüsselkarte, mit der Sie die Arena verlassen. Schlagen Sie sich nach Norden durch. Ihr Ziel ist der Raum, in dem Sie die Belüftungsanlage steuern. Der Raum ist auf der Karte markiert. Öffnen Sie alle Sicherheitstüren und kämpfen Sie sich zum Westflügel vor. Dort finden Sie das Terminal für die Notausgänge. Haben Sie die Kontrolle über den Jedi, begeben Sie sich zur Arena. Dort den Spielstand speichern.

T3-M4

Rüsten Sie Ihren Droiden mit Ionenwaffen aus. In die Halle fahren und dort mit C7-E3 sprechen, der vor dem Terminal bei der Tür steht. Wählen Sie die letzte Gesprächsoption und reden Sie im Anschluss mit C6-E3. Weiter geht es bei C7-E3. Ist der Kampf vorbei, betreten Sie den angrenzenden Raum. Fahren Sie zur Tür im Norden und benutzen Sie die Konsole. Sobald Sie aufgefordert werden, die richtige Sequenz einzugeben, wählen Sie die Optionspunkte 4, 2, 5. Nach der Unterhaltung mit dem Roboter verlassen Sie das Gebäude. Unterwegs rennen Sie in eine Einheit aus HKs. Verwenden Sie für diesen Kampf ein starkes Ionengewehr und setzen Sie die eingebauten Angriffsmodule ein. Für den Ebon Hawk wählen Sie die Codes, die T3-M4 besorgt hat.

Rettungsaktion

Kreia sollte zum Trupp gehören. In diesem Abschnitt treffen Sie auf Kampfroboter und stationäre Geschütze. Auch wurde ein Computerrätsel eingebaut. In Kisten und bei Gefallenen finden Sie Codes und Programme. Durch die Codes schalten Sie die einzelnen Bereiche des Computersystems frei und mit Programmen manipulieren Sie diese. Achten Sie in Kämpfen darauf, zuerst die Reparaturdroiden aus dem Verkehr zu ziehen. Beim Startpunkt untersuchen Sie den Roboter. Die schwebenden Minen lassen Sie mit der Macht „Droide zerstören" explodieren. Im Nordosten bei den Zellen finden Sie einen beschädigten Roboter. Laden Sie den Code für die Abwehrtürme aus seinem Speicher herunter. Verlassen Sie den Zellenbereich und biegen Sie im nächsten Raum nach links ab. Betreten Sie das Zimmer im Westen und laden Sie das erste Programm aus dem Sicherheitscomputer herunter. Bevor Sie es benutzen können, laden Sie es in einem der Kommandoterminals ein. Speichern Sie ab, bevor Sie mit den Programmen herumspielen. Wenn Sie beispielsweise die Abwehrtürme mit „Overload" bearbeiten, verursachen die Türme immer maximalen Schaden. In der Audienzhalle im Osten wartet der Hauptcharakter. Untersuchen Sie die Konsole, um die Codes für die Energieaufteilung zu erhalten. Ein weiteres Programm bekommen Sie vom Droiden, der sich im südöstlichen Zellentrakt aufhält. Im Westen des Schiffs befindet sich die Brücke. Auf dem Weg dahin warten Minen und Kampfroboter. Sobald Sie die Brücke erreicht haben, benutzen Sie die Konsole auf der rechten Seite und schalten alle verfügbaren Systeme auf die sekundäre Energiequelle. Anschließend loggen Sie sich in den Hauptcomputer ein und fahren die Energiequellen herunter. Jetzt machen Sie sich schnell auf den Weg zurück zum Startpunkt. Unterwegs treffen Sie auf Kopfgeldjäger, die Zwillinge sollten für Sie kein Problem darstellen. Schlagen Sie sich zur Andockschleuse im Norden durch.

Jedi-Meister

Sprechen Sie mit dem Mann und vervollständigen Sie die Gruppe. Statten Sie Vogga einen Besuch ab, um die Treibstoffversorgung für Telos zu sichern. Danach eilen Sie zu Fassa bei den Docks und überreden ihn dazu, den Flüchtling als Piloten zu beschäftigen. Zudem hilft er der Familie, den Planeten zu verlassen. Nachdem Sie alles erledigt haben, steigen Sie in den Ebon Hawk und setzen Kurs auf Dantooine. In der nächsten Ausgabe erklären wir alle Missionen und Aufträge der verbleibenden Planeten. MICHAEL MEYER

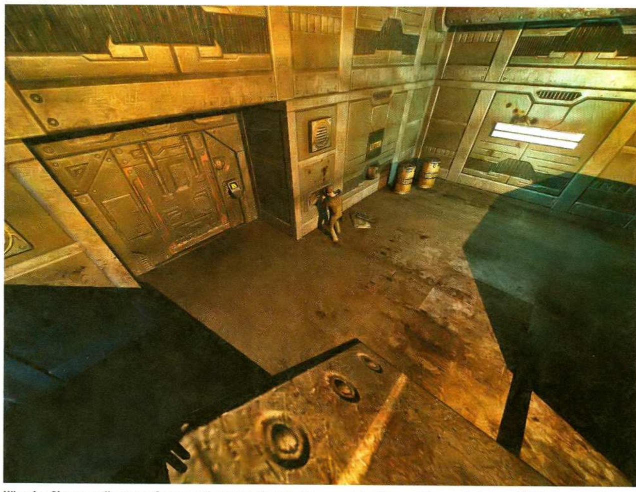
Unendlich viel Erfahrung in Korriban

Sie brauchen die Fähigkeit „Machtgewitter" auf der höchsten Stufe, damit Sie diesen Bug voll ausnutzen können. Ausrüstungsgegenstände mit Weisheitsbonus sind besonders nützlich. Laufen Sie in Richtung Sith-Akademie und betreten Sie die Höhle. Am östlichen Ende des Abschnitts treten Sie zu den Prüfungen an. Nach der zweiten Vision laufen Sie weiter nach Osten und biegen bei der T-Kreuzung nach Süden ab. In dem kleinen Raum liegt eine alte Leiche. Durchsuchen Sie diese Überreste, um zwei Hssiss erscheinen zu lassen. Das Besondere an dieser Stelle ist, dass jedes Mal Feinde erscheinen, egal wie oft Sie die Überreste untersuchen. Hämmern Sie auf die Benutzen-Taste, um möglichst viele Gegner auf einmal auftauchen zu lassen. Sobald sich 20 bis 30 Hssiss angesammelt haben, radieren Sie sie mit einigen Machtgewittern aus. Speichern Sie häufig den Spielstand. Aufgrund der hohen Belastung kann es vorkommen, dass es zu Spielabstürzen kommt.



The Chronicles of Riddick

Wir führen Sie durch das gesamte Abenteuer der Kino-umsetzung CHRONICLES OF RIDDICK und verleihen Ihnen bei den insgesamt drei Ausbrüchen aus dem Hochsicherheitsgefängnis „Butcher Bay" Flügel.


Kämpfen Sie gegen die ersten Gegner und nehmen Sie sich die angezeigten Tipps zu Herzen, da jeder erklärte Move an einer bestimmten Stelle des Spiels benötigt wird.

TUTORIAL

Reden Sie mit Johns, damit er Ihnen den Rücken zukehrt und Sie ihn von hinten angreifen können. Sobald Johns auf dem Boden liegt, drehen Sie sich um und laufen in die geöffnete Luke. Klettern Sie die Leiter hinab und schaffen Sie sich den aufmüpfigen Mechaniker vom Hals. Schnappen Sie sich die Sicherheitskarte und schreiten Sie durch die Tür. Im folgenden Abschnitt schauen Sie um die Ecke, um den Wachmann zu entdecken. Brechen Sie ihm den Hals und verstecken Sie den Körper rasch im Schatten. Der Weg führt über die Container auf der linken Seite. Den Wachmann, der unter Ihnen erscheint, können Sie je nach Laune leben lassen oder auf ihn draufspringen. Am Ende des Schachts laden Sie die Nano-Med-Station auf und heilen sich. Sind Sie nicht verletzt, sammeln Sie nur das Magazin ein und folgen dem Gang. Im nächsten Raum den Wachmann eliminieren und seine Schrotflinte schnappen. Abermals steigen Sie über die Container bis zu dem Geländer, über das Sie auf die zweite Ebene gelangen. Benutzen Sie den Aufzug nach oben und kümmern Sie sich um den Wachmann. Nehmen Sie die Schrotmunition an sich und begeben Sie sich danach in die Abflussschächte. Schalten Sie alle im Weg stehenden Wachen aus und schließen Sie somit das Tutorial ab.

INNENHOF

Wer ist mein Ansprechpartner?

In der Zelle angekommen, reden Sie mit Barber und tun, was er Ihnen empfiehlt. Sie begeben sich zu Matssons Zelle. Erledigen Sie die Schläger und kehren Sie zu Matsson zurück. Nach dem Gespräch gehen Sie in Ihre Zelle. Nun reden Sie erneut mit Barber und nehmen mit Waman Kontakt auf. Riddick tut ihm den Gefallen und erledigt Molina in Zelle 38, direkt gegenüber von Wamans Zelle. Nehmen Sie den Schlagring mit und gehen Sie in den Aquilas-Bereich.

AQUILAS

Wie gelange ich zu Rust?

Begeben Sie sich zum Zellblock A 11-30 und wehren Sie die Angreifer ab. Am Ende dieses Bereichs steht Ihnen Rust gegenüber. Hier lohnt es sich nicht, groß auf Deckung zu achten, da er mit einem Messer bewaffnet ist und Sie trotz Blocken verletzt werden. Achten Sie auf Fallen, wie selbst gebastelte Bomben oder Gasflaschen, die für Sie vorbereitet worden sind. Nach dem Kampf rennen Sie an den Wachen vorbei und passen dabei auf, dass sie Ihnen nicht zu nahe kommen. Zurück im Innenhof sprechen Sie mit Haley. Begeben Sie sich zu Bulder, der Ihnen das Gitter öffnet. Nun geht es in die Krankenstation, in der sich zwei Wachen aufhalten. Dank der Sicherheitskarte gelangen Sie durch die rechte Tür. Sie benutzen die Nano-Med-Gesundheitsstation und klettern danach die Leiter hinauf.


Schauen Sie sich ein wenig um und reden Sie mit jedem Charakter, da diese oft Nebenmissionen für Sie haben. Als Belohnung gibt es meist Zigaretten.


Achten Sie auf tückische Fallen wie selbst gebastelte Bomben und herumfliegende Gasflaschen, denn diese verschwenden viel Ihrer wertvollen Lebensenergie.

GROSSRECHNER UND HAUPTBEREICH

Wie komme ich zum DNS-Sampler?

Verstecken Sie sich auf der Brücke hinter der Kiste, damit Sie nicht vom Wachmann entdeckt werden. Warten Sie, bis er an Ihnen vorbeikommt und greifen Sie ihn von hinten. Im nächsten Bereich öffnen Sie die Service-Luke und gehen an der linken Wand bis zum Schacht am Ende des Raums. Beseitigen Sie die Wache im nächsten Bereich wieder mit der „Von hinten greifen"-Taktik und öffnen Sie die nächste Tür. Sie prägen sich den Rhythmus des Scheinwerfers ein und erledigen den Wachmann, ohne dass das Licht Sie erfasst. Den virtuellen Leichnam verstecken Sie im Vorraum. Der nächsten Patrouille lauern Sie in der rechten Ecke neben dem Zwischengang auf. Den Techniker im Großrechner ringen Sie auf herkömmliche Art und Weise zu Boden oder springen von oben auf ihn drauf. Am DNS-Sampler fügen Sie Ihre DNS hinzu und schnappen sich das Sturmgewehr. Machen Sie die Gegner kampfunfähig, die in den Raum strömen, und schreiten Sie durch die Tür. Erledigen Sie die nächsten beiden Wachen und folgen Sie dem Gang. Sobald sich die Tür gegenüber öffnet, weichen Sie zurück, um der Explosion der Granate zu entgehen. Heilen Sie sich und kriechen Sie danach durch das Loch in der Wand. Bedienen Sie die Service-Platte und klettern Sie über die Kisten zum Ventilator. Nach dem Sturz durch die Gitter kümmern Sie sich um die Wachen. Wenn Sie an der Nano-Med sind, achten Sie auf die Soldaten im nächsten Raum. Diese unbedingt erledigen, bevor Sie sich heilen. Links im Gang rollt sich eine Wache hinter der Kiste hervor. Diese erledigen und die Service-Luke öffnen. Sie betätigen das Ventil und kümmern sich um die Wachen. Danach ab durch das Loch in der Wand und dem Weg folgen. Im letzten Raum entkommen Sie dem Spezialwächter über den Roboter-Lift. Wieder im Zellblock, eliminieren Sie die Spezialkräfte. Achten Sie hierbei besonders auf die an der Wand befestigten Geschütze. Am Gitter angekommen, gehen Sie den Weg noch einmal zurück, um ein Funkgerät zu ergattern.

THE PIT

Wo geht's lang?

Folgen Sie dem Gang, bis Sie zu einem Loch im Boden kommen. Hier haben Sie den ersten Kontakt mit den mutierten Gefangenen. Lassen Sie die Monster nahe herankommen, um mit einem Schuss aus Ihrer Schrotflinte gleich mehrere Gegner zu plätten. Der Weg führt durch das Loch und im nächsten Gang nehmen Sie die erste Abzweigung links. Folgen Sie dem Gang, bis sich der Weg teilt und Sie die Möglichkeit haben, zwischen rechts und links zu wählen. Entscheiden Sie sich für den linken Korridor. Folgen Sie diesem Weg, bis Sie über sich einen Mann sehen, der eigenartige Sätze murmelt. Nehmen Sie das Ventilrad und gehen Sie weiter bis zur T-Kreuzung. Laufen Sie rechts und gleich danach links, um wieder zum oberen Level zu gelangen. Folgen Sie dem großen Gang bis zum Gitter, welches Sie per Ventilrad öffnen. Laufen Sie Papa Joe hinterher und sprechen Sie ihn an, damit er Ihnen einen Auftrag erteilt.

Wo finde ich die Voicebox?

Fahren Sie mit dem Fahrstuhl hinab. Unten angekommen, gehen Sie links bis zu einem großen Raum. Beseitigen Sie alle Monster. Rechts hinter dem Loch in der Wand erhalten Sie ein Nano-Med-Magazin. Zurück im großen Raum geradeaus zur gesegneten Voicebox, die Sie bei Papa Joe abliefern.

WÄCHTER-QUARTIERE

Wie geht es zum Raumhafenhangar?

Folgen Sie dem Schacht und nehmen Sie die Mutanten aufs Korn. Im zweiten großen Raum befindet sich rechts eine Leiter, die Sie erklimmen. Schalten Sie Ihre Nachtsicht aus. Locken Sie den Wachmann aus der Toilette und ziehen Sie sich zum Startpunkt zurück. Warten Sie ab, bis Sie ihn von hinten erwischen. Schießen Sie ab jetzt in jedem Gefecht die Lichter aus – das bringt enorme Vorteile. Folgen Sie dem Weg bis zum Gang, wo der Alarm ausgelöst wird. Erledigen Sie auch hier alle Wachen und laufen Sie durch die Tür auf der rechten Seite neben der Nano-Med-Station. Springen Sie hier den linken Schacht hinunter. Neben dem Werkzeugkoffer liegt ein Luftschacht-Werkzeug. Durch den Schacht geht es wieder nach oben, in den vorigen Raum. Der kleine Gang auf der rechten Seite bringt Sie Ihrem Ziel näher. Im nächsten Raum angekommen, gehen Sie wieder durch den kleinen Gang auf der rechten Seite. Wenn Sie in dem Zimmer mit dem Netzhautscanner angelangt sind, probieren Sie ihn aus und Ihre Mission wird aktualisiert.

Wie gelange ich zu Abbott?

Kümmern Sie sich um den ankommenden Wachmann und benutzen Sie die Tür im rechten Gang. Im Hauptquartier schießen Sie die Lampen aus und beharken als Erstes einen von den Aufsehern, die oben stehen. Warten Sie im Dunkeln ab, Ihre Hände sind Ihre Waffe. Drei Wachen mit Pistolen suchen nach Ihnen. Im Schutz der Dunkelheit drehen Sie einem nach dem anderen den Hals um. Sie schalten auch die letzten beiden Wächter aus und fahren mit dem Lift hinauf. Kämpfen Sie sich den Weg durch den linken Gang frei. Die Gasflasche anvisieren und abdrücken. Das haut die beiden Wächter um und ebnet Ihnen den Weg zur Service-Platte rechts. Kehren Sie um und gehen Sie den Gang gegenüber entlang. Hier benutzen Sie wieder den Gasflaschen-Trick, um zwei weitere Wächter in die ewigen Jagdgründe zu überführen. Wenn Sie an die Treppen gelangen, auf den Mann direkt über Ihnen achten und ihn unschädlich machen. Nun rücken Sie den beiden letzten Posten auf den Pelz, schnappen sich das Gewehrfutteral und klingeln bei Abbott. Haben Sie Abbott besiegt, gönnen Sie sich eine kleine Auszeit und schauen sich die Sequenzen an.

HOCHSICHERHEITSTRAKT IN DEN MINEN

Wie breche ich aus?

Reden Sie auf dem Flur mit Rael. Im Hof sprechen Sie mit Dogbone und danach arrangieren Sie bei Centurio einen Kampf mit dem Blueskin, der den Weg in den Innenhof versperrt. Haben Sie den erledigt, gehen Sie erneut zu Centurio und lassen sich den nächsten Gegner empfehlen. Dies wieder-



Achten Sie darauf, dass sich viele Gegner erledigen lassen, indem Sie von einer Erhöhung direkt auf sie plumpsen.



Scharfschützen sind generell als Erstes auszuschalten, weil diese Aktion meist die normalen Wachen in Ihr dunkles Versteck lockt und Sie somit leichtes Spiel haben.



holen Sie bis zum finalen Ringkampf. Bei Aufseher Rapes lassen Sie sich für Kleingeld wieder zusammenflicken. Nach dem Gerangel mit Sawtooth nehmen Sie unbedingt sein Messer! Nun muss Abbott dran glauben. Sie sacken seine Karte und den Knüppel ein, benutzen die Nano-Med-Gesundheitsstation und reden mit Georgie. Geben Sie ihm 50 UDs – er wird Ihnen eine große Hilfe sein. Begeben Sie sich durch den Innenhof zum Arbeitsbereich. Hier öffnen Sie mit der Karte die Tür zu Ihrer rechten Seite und kriechen rechts in den Schacht.

DIE MINEN

Wie komme ich zu den Minen?

Sie beseitigen die erste Wache auf der anderen Seite des Schachts und versuchen, an den anderen Wachmann heranzukommen, wenn er nach Ihnen fahndet. Nun gilt es nur noch, den Techniker loszuwerden. Ist dies getan, nehmen Sie das Schachtwerkzeug und suchen die zwei Schächte auf der linken Seite des Raums auf. Im rechten liegt etwas Geld, durch den linken geht es voran. Auf dem Fahrstuhl warten Sie, bis der erste der beiden Wächter die Kabine verlassen hat. Auf den zweiten springen Sie drauf. Anschließend befördern Sie den ersten ins Himmelreich.

Wie finde ich Jagger Valance?

Im nächsten Bereich halten Sie sich rechts im Schatten. Den ersten Posten ausschalten. Falls Sie entdeckt werden, klettern Sie auf die Kisten in Blickrichtung von Wachmann Nummer eins und weiter über das Geländer. Falls nicht, warten Sie, bis sich der zweite Wachmann nähert und Ihnen den Rücken zukehrt. Was auch immer angesagt ist, über die Kisten und das Geländer gelangen Sie in den nächsten Abschnitt. Halten Sie sich an den Fenstern unbedingt im Schatten und folgen Sie dem Weg bis zum Ende. Dort verstecken Sie sich hinter den Kisten. Schleichen Sie sich an das Personal heran. Ist der erste Wächter tot, erscheint ein zweiter, nutzen Sie abermals die Kisten als Versteck. Haben Sie die Treppen erklommen, nehmen Sie sich den Wächter zur Brust, der mit dem Blueskin redet. Lassen Sie sich im nächsten Raum nicht erwischen, wenn Sie die Gasflasche aufdrehen. Wenn die Patrouille das nächste Mal den Raum betritt, warten Sie, bis er neben der Flasche steht und zeigen sich. Sie greifen seine Karte ab und gehen durch die Tür neben Mosley. Fahren Sie den rechten Lift hinab und kaufen Sie die Betäubungswaffe von Armadaro. Begeben Sie sich zum nächsten Abschnitt. Riddick erlegt den Posten, der am Ende der Treppe steht, danach den Techniker und den Wächter, die sich beide draußen befinden. Deren Körper in den Raum mit der Treppe schleppen und danach die Service-Platte hinter dem Gabelstapler ausschalten. Durch den Felstunnel geht es weiter. Schnappen Sie sich die Wache von hinten und zerren Sie den Kadaver hinter die Container, wo sich auch der gesuchte Jagger Valance befindet.

Wo ist Jaggers Box?

Bleiben Sie im Dunkeln und schalten Sie die Wache aus. Den Roboter können Sie umgehen, halten Sie sich einfach rechts hinter den Containern. Durch die nächste Tür gelangen Sie direkt zu dem mit Gas gefluteten Raum. Das Päckchen holen und es zu Jagger bringen.

Wie bekomme ich die Bombe?

Gehen Sie den gewohnten Weg zurück bis zu dem Aufzug, wo Sie die Betäubungswaffe erhielten. Sie fahren ganz nach oben und kriechen im nächsten Raum in den Lüftungsschacht. Am Ende des Schachts betreten Sie die Öffnung der anderen Lüftung und verlassen diese durch die nächste Lüftungsluke. Nun sind Sie auf dem Aufzug. Klettern Sie hinab und benutzen Sie ihn. Über das Fahrstuhldach krabbeln Sie in den Schacht. Im nächsten Raum öffnen Sie die „Feed Ward Emergency Ventilation"-Tür mit Jaggers Codes. Springen Sie in den nächsten Schacht. Am Rotor angekommen, entscheiden Sie sich für den linken Schacht. Hier erledigen Sie die Wache und öffnen die Tür. Schnappen Sie sich den Spezialwächter.

Was mache ich mit dem Spezialwächter?

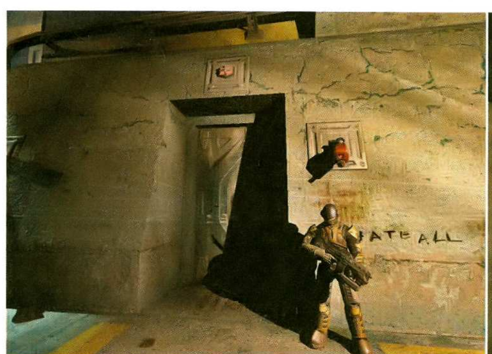
Stampfen Sie mit ihm durch die Gänge und erledigen Sie jeden Gegner. Die anderen Spezialwächter lassen sich leicht besiegen, indem Sie um sie herumlaufen und auf die Rückenplatte schießen. Ist die Tür zum Abschnitt E-12 freigeschossen, betreten Sie den Raum und säubern ihn von den Wächtern. Danach klettern Sie die Kisten hinauf (ohne Spezialwächter) und hangeln sich zur anderen Seite. Betreten Sie den „Power Switch"-Raum und werfen Sie die Generatoren erneut an. Wieder unten, erledigen Sie den Kerl, springen in den Roboter und stellen sich dem anderen Spezialwächter, der den Raum betritt. Weiter in den Abschnitt E-13. In E-14 treten Ihnen Roboter entgegen, mit je zwei Wächter-Sturmgewehren in der Hand. Diese lassen sich mit der Schlagattacke des Spezialwächters zerstören. Sind alle Gegner besiegt, klettern Sie auf die Erhöhungen.

Wie erreiche ich den Tower-19-Schacht?

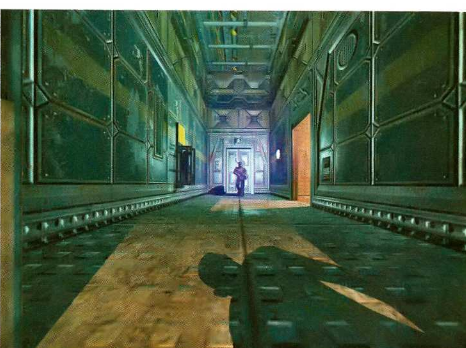
Durch den Lüftungsschacht ab zum großen Rotor. Diesen schalten Sie auf der rechten Seite aus. Dann schleichen Sie durch den linken Schacht zum Feed-Ward und gehen durch die nächste Tür. Erledigen Sie die Wachen und folgen Sie den Markierungen zum Tower-19-Schacht. Versuchen Sie, nach unten durchs Gitter zu springen, wenn sich der Wächter darunter befindet. Jetzt bedienen Sie den Computer und heilen sich. Im nächsten Abschnitt holen Sie sich die Bombe von Jupiter. Direkt nach dem Gespräch mit ihm suchen Sie in einer Zelle Deckung und erledigen von dort aus die beiden Soldaten. Nun springen Sie auf einen herunterfahrenden Container und gelangen schnell zu den Minen zurück.

Wie gelange ich zu dem mit Gas gefüllten Raum?

Sobald die Fahrt stoppt, erledigen Sie die beiden Türsteher und klettern die Leiter hinab. Unten benutzen Sie die Leiter am Ende des Gangs. Dort oben angelangt, erledigen Sie den Wächter. Nachdem Sie die nächste Leiter erklommen haben, nehmen Sie den Wächter bereits aus dem Schacht durch das Gitter im Boden aufs Korn. Hüpfen Sie am anderen Ende raus und überrennen Sie ihn. Folgen Sie dem Gewölbe bis zum Gleis-Computer. Jetzt, da Sie die rote Karte



Geschickt können Sie die Geldgier einiger Wächter ausnutzen. Dadurch erhalten Sie Zugang zu gesperrten Gebieten – in diesem Fall zu einer Nano-Med-Station.



Nutzen Sie in unterlegenen Situationen die Umgebung zu Ihrem Vorteil, indem Sie Gasflaschen aufdrehen und aus sicherem Abstand die Wache zum Schießen bringen.

besitzen, können Sie die Sicherheitstüren öffnen. Im nächsten Bereich schießen Sie auf die Laserschranken und deaktivieren diese für ein paar Sekunden. Laufen Sie um die Ecke und gehen Sie den Lasern durch den Lüftungsschacht an der Decke aus dem Weg. Erledigen Sie die Wache und den Techniker am Computer. Nachdem Sie den Computer benutzt haben, öffnen Sie die nächste Sicherheitstür und übergehen die Laser wieder durch den Lüftungsschacht. Im nächsten Abschnitt schicken Sie die beiden Wächter zu den Engeln und klettern auf das Gleis. Hier befindet sich ein Loch, in dem der Generatorhebel angebracht ist. Sprinten Sie zurück zum Computer und betätigen Sie ihn. Danach zurück zum Gleis mit dem Generator, wo Sie mit einem Container weiter nach unten fahren. Durch den Schacht gelangen Sie zurück zu den Minen. Von dort aus, wie zuvor, zu dem mit Gas gefüllten Raum. Die Bombe legen und schnellstmöglich verduften.

DER WEG ZUM RAUMHAFEN-HANGAR

Was habe ich im aufgegebenen Munitionslager zu tun?

Ihr Protagonist bewegt sich auf den Mann zu. Sobald jener zum Schlag ausholt, drücken Sie die Schlagen-Taste, um seinen Hieb abzuwehren und so das Gewehr umzudrehen. Folgen Sie dem Weg und schauen Sie sich die nächste Sequenz an. Danach springen Sie in das Loch und sammeln sowohl Schrotflinte wie auch Granaten ein. Sie sprinten in den nächsten Spalt in der Wand, folgen dem Weg und kümmern sich dabei um die kleinen Xeno. An der zerstörten Brücke angekommen, kehren Sie den Weg zurück und klettern über die Trümmer weiter hinauf. Über die Kisten rüber und dem Gang folgen. Am Luftschacht nehmen Sie sich das Werkzeug und kraxeln in den Schacht. Untersuchen Sie das Fahrzeug und gehen Sie weiter. An der kaputten Brücke klauen Sie den Schlüssel und hangeln sich über das Drahtseil auf die andere Seite zurück. Jetzt rennen Sie bis zur verschlossenen Tür und öffnen sie. Die Service-Platte aktivieren und die nächste Tür öffnen. Folgen Sie den Gängen, bis Sie die Energiezelle und die Gewehre entdecken. Sammeln Sie unbedingt erst die Gewehre und Granaten ein, dann die Zelle. Zurück zum Ladegerät und es benutzen. Danach durch den Luftschacht weiter. Die Maschine bedienen und ab durch den frei gemachten Weg. Per Schacht gelangen Sie zum Zentrallager.

Was mache ich im Zentrallager?

Am Ende des Schachts hangeln Sie sich auf die andere Seite und hüpfen in den nächsten Schacht. Da die meisten Wächter mit den Xeno beschäftigt sein werden, laufen Sie einfach weiter. Am Fahrstuhl angekommen, schwingen Sie sich durch die Service-Luke und fummeln an der Fahrstuhl-Elektronik herum. Haben Sie den nächsten großen Raum durchquert, kümmern Sie sich wieder um die Wächter. Folgen Sie den Gängen und benutzen Sie die Aufzüge. Wenn Sie mit dem Containerfahrstuhl nach oben gefahren sind, schießen Sie die Lichter aus und umgehen die Wachen zunächst. Nun kraxeln Sie auf einen der beiden grünen Container und erledigen die Wachen. Den Spezialwächter demolieren Sie, indem Sie ihn an den Container herantreten lassen und ihm ein paar Mal auf die Rückenplatte schießen. Folgen Sie dem Weg und benutzen Sie die Nano-Med-Gesundheitsstation. Den Gang weiter entlanggehen. Am nächsten Container-Lift schießen Sie alle Lichter aus und kümmern sich um die Wächter. Ist dies erledigt, fahren Sie hinab. Machen Sie den Spezialwächter auf die bewährte Art fertig und schnappen Sie sich die Minigun. Ist sie leer, laden Sie sie an einer anderen Minigun auf. Im nächstem Raum drücken Sie beide Knöpfe, erledigen den Spezialwächter auf der rechten Seite und machen sich auf einen harten Kampf gefasst.

Wie besiege ich den Wachroboter?

Sie nutzen die Säulen als Deckung und schießen, wenn der Roboter direkt unter Ihnen steht, die kleinen Container ab, die an den Schienen entlangsausen. Wiederholen Sie dies, bis der Blecheimer besiegt ist. Anschließend laufen Sie weiter.

Wie gelange ich zum Schiff?

Die beiden Spezialwächter nach bewährtem Muster erledigen und die Minigun nehmen. Unter Dauerfeuer in Richtung Schiff laufen und so die Wachen beseitigen. Einchecken und die Sequenz genießen.

FINALE FLUCHT

Wie entkomme ich dem Cryo-Trakt?

Sie absolvieren zweimal Ihr Training und betreten dann die Cryo-Zelle des anderen Cryo-Schläfers. Schauen Sie sich die Sequenz an. Im Anschluss klettern Sie auf einen der Zellenberge und beobachten, durch welche Tür die Roboter kommen. Durch eben jene gelangen Sie weiter. Schalten Sie die beiden kleinen Roboter aus, die aus dem Boden kommen und springen Sie hinab. Zertrümmern Sie die Roboter und lauern Sie dem Wächter auf. Nehmen Sie seine Pistole und springen Sie in das nächste Loch. Auf der anderen Seite den Computer benutzen. Durch die unterirdischen Gänge kehren Sie zurück. Kümmern Sie sich mit einer Schusswaffe um die beiden Roboter und gehen Sie in deren Richtung weiter. Dem Gang folgen Sie bis zur nächsten Tür und schnappen sich den Wachroboter am Ende des Raums.

Was mache ich mit dem Wachroboter?

Spazieren Sie durch die Gänge, dabei füttern Sie sowohl Wächter als auch Spezialwächter und Roboter mit blauen Bohnen. Sobald Sie den Wachroboter verlassen, drücken Sie den Knopf und fliehen vor dem zweiten Wachroboter. Nun schauen Sie noch eine Sequenz an, bevor das große Finale wartet.

Wie besiege ich die beiden Roboter?

Die letzten beiden Roboter sind die stärksten Gegner. Setzen Sie ab und zu Ihren Nachtsicht-Blick ein, wenn sich die laufenden Schrotthaufen unsichtbar machen. Passen Sie auf, dass Sie dabei nicht von der Sonne geblendet werden, die durchs Fenster scheint. Schnappen Sie sich die Minigun und halten Sie drauf. Solange die Roboter getroffen werden, geben sie selbst keine Schüsse ab. Sind die beiden Roboter erlegt, ergötzen Sie sich an der letzten Sequenz. MARCEL JACOBI/ANSGAR STEIDLE



Den Wachroboter können Sie erlegen, indem Sie die Container über ihm beharken. Durch das herunterrieselnde Zeug wird die Panzerung des Blechkameraden durchlässig.



Mit dem Wachroboter können Sie Ihre Gegner erschießen, mit Raketen in die Luft jagen oder auch einfach überrennen, was Munition spart.

Republic Commando

Mit unseren Tuning-Tipps sind Klonkrieger-Kommandeure für die STAR WARS-Kampfeinsätze bestens gerüstet.



Bump Maps, Projektoren, hoch aufgelöste Texturen und Schatten machen den optischen Reiz des Titels aus und sorgen für echtes Star-Wars-Gefühl.

Mit einer Minimaloptik ohne Tiefentexturen, Squad-Schatten und Projektoren läuft Republic Commando zwar bedeutend schneller, sieht aber unspektakulär aus.

TUNING

UM REPUBLIC COMMANDO IN 1.024x768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.000 MHz
- ☐ 512 MByte Speicher
- ☐ Radeon 9600 XT

MIT 1.400 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5200 ULTRA SOLLTEN SIE:

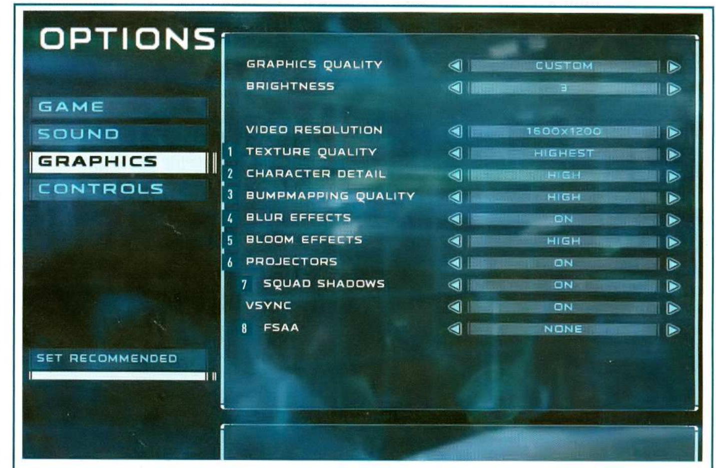
- ☐ Als Auflösung 800x600 wählen
- ☐ „Character Detail" auf „Low" setzen
- ☐ „Bumpmapping Quality" auf „Low" stellen
- ☐ „Bloom Effect" und „Blur Effect" ausschalten
- ☐ „Projectors" und „Squad Shadows" abschalten

MIT 1.800 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE4 TI-4200 SOLLTEN SIE:

- ☐ Als Auflösung 800x600 auswählen
- ☐ „Texture Quality" auf „Highest" erhöhen
- ☐ Bei „Bumpmapping Quality" den Wert „High" wählen
- ☐ „Projectors" und „Squad Shadows" auf „Off" schalten

MIT 2.200 MHZ, 1.024 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9800 PRO SOLLTEN SIE:

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 auswählen
- ☐ Alle übrigen Einstellungen auf den jeweiligen Höchstwert setzen
- ☐ Vsync aktivieren und unter „FSAA" den Wert 2x setzen
- ☐ 4x AF im Treibermenü der Grafikkarte einstellen



Das „Grafik-Options-Menü"

1 Texture Quality: Mit niedrig aufgelösten Texturen verschlechtert sich die Spielgrafik deutlich, der Leistungsgewinn ist aber nur gering. Deshalb schon ab einer Geforce4 Ti-4200 auf „Highest" stellen.

2 Character Detail: Legt fest, aus wie vielen Polygonen die Spielfiguren bestehen. Ab 1.800 MHz wählen Sie die Einstellung „High"

3 Bumpmapping Quality: Bestimmt den Detailgrad der Tiefentexturen. Spieler mit einer Geforce 5200 Ultra regeln die Qualität der Bump Maps auf „Low" herunter.

4 Blur Effects: Der Verschwimm-Effekt ist beim Ableben Ihres Klonkriegers zu sehen und kostet Grafikleistung. Für eine bessere Performance mit einer Geforce FX 5200 Ultra schalten Sie diesen ab.

5 Bloom Effects: Dieser Glanzeffekt sorgt zwar für eine verbesserte Spieloptik, sollte aber erst ab einer Geforce4 Ti-4200 aktiviert werden.

6 Projectors: Das Grafik-Feature hat deutlichen Einfluss auf die Spielgeschwindigkeit. Wenn Sie die „Projectors" ausschalten, werden gleichzeitig auch die „Squad Shadows" deaktiviert. Erst ab einer Radeon 9600 XT anschalten.

7 Squad Shadows: Die Berechnung der Schatten für Ihre virtuellen Mitstreiter hat ebenfalls einen beträchtlichen Einfluss auf die Performance. Besitzer schwächerer 3D-Beschleuniger wie Geforce FX 5200 Ultra oder Geforce4 Ti-4200 verzichten auf die „Squad Shadows".

8 FSAA: Um die Kantenglättung auszuwählen, schalten Sie vorab die Vsync-Funktion ein. Allerdings sind erst Radeon 9800 Pro oder Geforce 5950 Ultra ausreichend leistungsstark für den Wert „2x".

Playboy: The Mansion

Bereits mit 2 GHz und einer Geforce FX 5200 schmeißen Sie zünftige PLAYBOY-Partys für die sexy Häschen.

TUNING

UM PLAYBOY: THE MANSION IN 1.024x768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.000 MHz
- ☐ 512 MByte Speicher
- ☐ Radeon 9600 XT

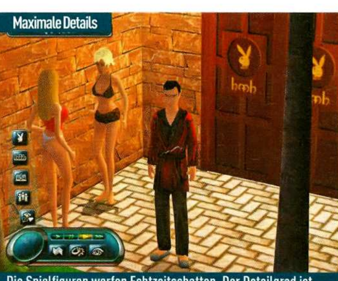
MIT 1.400 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5200 SOLLTEN SIE:

- ☐ Als Auflösung 800x600 wählen
- ☐ Die Texturqualität auf „Low" stellen
- ☐ Die „Model Quality" auf „Low" herabsetzen
- ☐ „Realtime Shadows" ausschalten

MIT 2.500 MHZ, 1.024 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9800 PRO SOLLTEN SIE:

- ☐ Die Auflösung auf 1.280x1.024 erhöhen
- ☐ Bei Textur Quality „High" wählen
- ☐ Die „Realtime Shadows" aktivieren
- ☐ Im Grafikkartentreiber eine zweifache Kantenglättung und vierfach anisotropen Texturfilter aktivieren

Maximale Details



Die Spielfiguren werfen Echtzeitschatten. Der Detailgrad ist hoch, die Qualität der Texturen ebenfalls.

Minimale Details



Die Schatten sind verschwunden. Die Optik ist trotz geringer Modell- und Textur-Qualität noch akzeptabel.

Das Menü „Options"

1 Model Quality: Bestimmt den Detailgrad der Spielfiguren. Belastet Ihre CPU und sollte nur mit einem Prozessor unter 1.500 MHz auf „Low" heruntergeregelt werden.

2 Texture Quality: Hier legen Sie die Qualität der Texturen für Figuren und Spielwelt fest. Das Zocken mit einer geringen Texturqualität („Low") macht nur bei schwachen Grafikkarten wie Geforce2 Ti oder Geforce3 Ti-200 Sinn.

3 Realtime Shadows: Für die Berechnung der Echtzeitschatten ist Ihr Prozessor zuständig. Hat der weniger als 1.500 MHz, schalten Sie die Schatten ab, damit sich die Spielgeschwindigkeit verbessert.



World of Warcraft

Bevor Sie sich in Blizzards riesige WARCRAFT-Welt wagen, passen Sie besser die Grafik-Optionen Ihrem Spiele-PC an.

TUNING

UM WORLD OF WARCRAFT IN 1.024x768, 32 BIT MIT ALLEN DETAILS FLÜSSIG ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.200 MHz
- ☐ 512 MByte Speicher
- ☐ Radeon 9600 XT

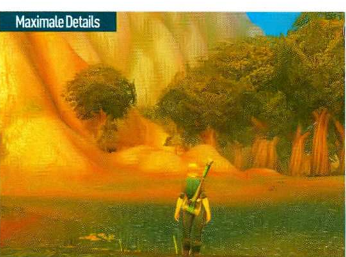
MIT 1.000 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE4 MX-440 STELLEN SIE EIN:

- ☐ Auflösung 1.024x768
- ☐ „Geländeentfernung" auf „Niedrig"
- ☐ „Anisotropischer Filter" auf „Niedrig"
- ☐ „Umgebungsdetails" auf „Niedrig"
- ☐ „Geländetexturen" und „Textur-Details" auf den höchsten Wert

MIT 1.800 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5200 ULTRA SOLLTEN SIE:

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 wählen
- ☐ „Geländeentfernung" auf „Mittel"
- ☐ „Anisotropischer Filter" auf „Niedrig"
- ☐ „Vollbild-Leuchteffekt" abschalten
- ☐ „Weiche Schattierungen" deaktivieren

Maximale Details



Die Wasseroberfläche ist transparent und wirkt plastisch, die Sichtweite ist relativ hoch und Pixel-Shader sorgen für einen Glanz-Effekt auf der Umgebung.

Minimale Details



Die Sichtweite ist stark eingeschränkt, die Glanz-Effekte fehlen und das Wasser ist schlicht. Zudem wirkt die Szene ohne „Vollbild-Leuchteffekt" trist und dunkel.

Das Menü „Grafik-Optionen"

1 Geländeentfernung: Bestimmt die Sichtweite. Ein niedriger Wert entlastet Grafikkarte und CPU enorm. Wählen Sie erst mit 9600 XT und 2.200 MHz die höchste Stufe.

2 Geländetextur und Textur-Details: Mit heruntergeregelten Texturen sieht das Spiel schlechter aus, läuft aber kaum schneller – also stets den höchsten Wert einstellen.

3 Detail-Level: Wenn Sie diese Option abschalten, wird die Umgebung mit der höchsten Detailstufe dargestellt. Bei weniger als 2.000 MHz aktivieren.

4 Alle Shader-Effekte aktivieren: Shader verbessern die Optik stark – ab FX 5700 Ultra oder 9600 XT aktivieren.



Immer auf die Kleinen!

Neben sieben MINI-PCS bietet Shuttle einen neuen TFT-MONITOR mit 17 Zoll Bilddiagonale an.

Mini-PC | Für alle, die sich einen Schrumpf-Computer zulegen wollen, aber zwei linke Hände haben, vertickt Shuttle fertig zusammengebaute Mini-PCs. Zwei der sieben Winzlinge wurden extra für Spiele zusammengeschraubt. So verfügt der *P 8100G* für 1.650 Euro über einen 3,4 GHz schnellen Pentium 4, 1.024 MByte DDR400-Speicher und eine Radeon X600 Pro. Der *G4 8500GA* mit Athlon 64 3200+ und Geforce FX 5900 XT kostet rund 200 Euro weniger. Multimedia-Fans freuen sich derweil über den *G5 8300M* (Foto unten): Bei dem Wohnzimmer-PC für 1.370 Euro ist die Media-Center-Edition von Windows XP vorinstalliert. So spielen Sie Filme oder Musik besonders komfortabel ab. Auch den passenden Flachbildschirm hat Shuttle im Programm: Das Panel des wahlweise in Silber oder Schwarz erhältlichen *XP17 TempAR* wird wie beim Vorgänger von einer Glasplatte vor Kratzern geschützt. Die Reaktionszeit gibt der Hersteller mit absolut spieletauglichen 8 ms an. (DM)

Info: www.shuttle.com



»Das Netzteil für die Maus ist zu klobig.«



»Liegt schwer im Magen: Miracel Chip.«

Grün-Anlage

Geforce Go 6600 und Mobility Radeon X700 verhelfen Spiele-Notebooks zu einem guten Preis-Leistungs-Verhältnis.

Grafikmodule | Laptops werden immer mehr zu Spielemaschinen: Nach dem superflotten *Geforce Go 6800* (Test eines entsprechenden Notebooks ab Seite 162) bringt Nvidia nun den günstigeren *Go 6600* in Notebook-tauglicher Mini-Form. Genau wie die gewöhnliche Geforce 6600 verfügt das Grafikmodul über 128 MByte, acht Pixel-Pipes und ein 128 Bit breites Speicherinterface. Die Taktraten hängen vom Notebook-Hersteller ab. Dank der innovativen Verpackung (MXM-Modul), können Sie die Grafikkarte leicht entfernen und austauschen. Zum *Go 6800*-Modul ist die 6600-Variante allerdings nicht kompatibel. Ati hat auch einen neuen Mittelklasse-Grafikprozessor auf PCI-E-Basis für Notebooks vorgestellt. Der *Mobility Radeon X700* hat acht Pixel-Pipelines, sechs Vertex-Shader-Einheiten und GDDR3-Speicherunterstützung an Bord. Sowohl GPU als auch Speicher takten mit 350 MHz. Neben Versionen mit 64 und 128 MByte GDDR3-RAM ist auch eine Variante ohne eigenen Grafikspeicher vorgesehen. (MA/DM)

Info: www.nvidia.de und www.ati.de



Matte-Leistungskurs

PC ACTION und Qpad verlosen 15 Lowsense-Mauspads im Wert von 375 Euro.

Das riesige Qpad Gamer Lowsense (405x285 mm) wurde von schwedischen E-Sport-Experten als optimales Mauspad für professionelle Spieler entwickelt. Dank der Rückseite aus Naturkautschuk kann die Spielematte zudem nicht verrutschen.

Beantworten Sie einfach folgende Frage, um an der Verlosung teilzunehmen.

Wer gibt in der Anmoderation des Hardware-Videos auf der Heft-DVD seinen PC-ACTION-Abschied bekannt?

a) Frank Mischkowski b) Daniel Möllendorf c) Rudi Völler

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie bitte den Gewinnspielen auf Seite 24!


»Ärgerlich: Am Vatertag das „V" auf der Torte vergessen.«

Einer geht noch rein

Für den älteren AGP-STANDARD bringt Ati einen Hochleistungs-Grafikchip heraus.

Grafik | Unter Berufung auf Herstellerkreise berichtet das Online-Magazin *the-inquirer.org*, dass Ati noch im Februar einen neuen High-End-AGP-Chipsatz herausbringt. Der *R481* entspricht dem *R480* (Radeon X850, PCI Express) und besitzt ein echtes AGP-Interface. Es ist zu erwarten, dass Ati *R481*-Varianten mit acht, zwölf und 16 Pipelines anbieten wird. Bei den „kleineren" Chipvarianten werden entsprechende Funktionsgruppen abgeschaltet. Dass Ati einen separaten AGP-Chip entwickelte und nicht auf den PCI-E-/AGP-Brückenchip *Rialto* gewartet hat, überrascht. (TB)

Info: www.ati.de

Langschaltung

Der neue CENTRINO garantiert deutlich längere Akku-Laufzeiten.

Notebook | Nachdem Intel im Januar den neuen *Centrino*-Chipsatz auf PCI-Express-Basis vorgestellt hat, kündigen nun viele Notebook-Hersteller entsprechende Geräte mit längeren Akku-Laufzeiten an. Fujitsu Siemens setzt im *Lifebook E8020* auf den Mobility Radeon X600, der das Niveau eines Mobility Radeon 9700 hat. Das *Silver Seraph* wird es laut Hersteller Gericom mit dem neuen Ati Mobility Radeon X700 (128 MByte RAM) geben. Ebenfalls mit X700 kommt das *Chiligreen Mobilitas CT*. (MA)

Info: www.intel.de


»Edmund geht nie ohne seine Zerstoiber aus dem Haus.«

Chipsverband

Nvidia erweitert das MITTELKLASSE-ANGEBOT um eine AGP- und eine PCI-E-Variante.

»Domino Day: Die Anfänge.«

Grafik | Nachdem Nvidia den PCI-Express-Chip *Geforce 6600 GT* für den AGP-Standard portiert hat, folgt auch die kleinere Variante *Geforce 6600* für den älteren Grafikkarten-Slot. Wie die *GT*-Variante greift diese auf acht Pixel-Pipelines und ein 128-Bit-Speicherinterface zurück. Die Taktraten wurden aber deutlich gesenkt. Der Preis: rund 170 Euro. Die *Geforce 6800 LE* beschreitet den umgekehrten Weg: Ursprünglich für AGP veröffentlicht, kommt die 300-Euro-Karte nun für PCI-E. Vorteil gegenüber der AGP-Variante: die SLI-Unterstützung. (DM)

Info: www.nvidia.de

LIES MICH!

DOPPEL-6600-GT VON ASUS


»Skandal: Greenpeace-Marine greift wehrlose Ölbohrinseln an!«

Grafik | Nachdem Gigabyte bereits eine PCI-Express-Karte mit zwei *6600 GT*-Grafikchips in die Händlerregale gelegt hat, bringt auch Asus in Kürze eine entsprechend ausgestattete Platine. Das Online-Magazin *computerbase.de* vermutet, dass die *EN6600GT* im Gegensatz zum Modell von Gigabyte auch im SLI-Modus läuft. (DM)

Info: www.asuscom.de

NVIDIA: NV50 ERST ENDE 2005



Grafik | Analysten zufolge erlangt Nvidias neuer Hochleistungs-Grafikchip *NV50* nicht vor Ende 2005 Marktreife. Konkurrent Ati bringt den *R420*-Nachfolger (Radeon-X800-Serie) *R520* hingegen schon in der ersten Jahreshälfte. Dieser unterstützt als erster Radeon-Chip das neue Shader-Modell 3.0. Bisher liefen nur Nvidia-Karten der Geforce-6-Serie mit den neuen Shadern, die beispielsweise bei *Splinter Cell: Chaos Theory* oder *Far Cry* ab der Version 1.3 genutzt werden. (DM)

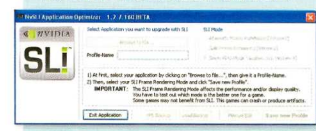
Info: www.nvidia.de

MP3 WIRD SURROUNDFÄHIG

Sound | Das Fraunhofer-Institut hat seinen *MP3 Codec* verbessert und ermöglicht nun die Komprimierung von 5.1-Surround-Sound im platzsparenden *MP3*-Format. Die mit 5.1 codierten Dateien sind zu älteren Playern abwärtskompatibel und werden dort wie gewohnt als Stereo-Tracks wiedergegeben. Auf der Webseite können Sie bereits die Software (*MP3 Surround Decoder*/Player, Encoder, *Winamp* Plug-In) und einige Demo-Songs herunterladen und Probe hören. (MA/DM)

Info: www.iis.fraunhofer.de

SLI BEI JEDEM SPIEL



Grafik | Nvidias Dual-Grafikkarten-Technik SLI funktioniert serienmäßig nur bei ausgewählten Spielen. Mit dem inoffiziellen Tool *SLI Game Launcher* aktivieren Sie jedoch bei allen Spielen SLI und profitieren so von der zusätzlichen Leistung der zweiten Grafikkarte. Nvidia will mit der nächsten Treiberversion die SLI-Unterstützung zudem grundsätzlich verbessern. (DM)

Info: www.3dchipset.com/forum/showthread.php?s=&t=152

VIBRATOR FÜR USB-PORT


»Deine Maus hat wieder ihre Tage.«

Zubehör | Endlich eins mit dem Computer! Nach Herstellerangaben ist das dank des *USB-Vibrators* nun möglich. Das Liebesspielzeug für 65 Euro wird – der Name verrät es – über USB angeschlossen und pulsiert in zehn Geschwindigkeiten. (US)

Info: www.coolsells.de



Chip-Gemeinschaft

Ati hat erst kürzlich fünf neue GRAFIKCHIPS für PCI Express vorgestellt und auch Nvidia sortiert nun seine Chip-Aufstellung neu. Sie checken nichts mehr? PC ACTION verschafft Ihnen den Durchblick.

Vor allem die neue Schnittstelle PCI Express sorgt für satte Action auf dem Markt. Ati war zuletzt besonders emsig und stellte gleich fünf passende Grafikchips auf Basis des R430 und R480 vor. Aber auch Nvidia ruhte sich nicht beim Sonnenbaden aus: Die Kalifornier schickten mehr oder weniger heimlich den NV41 ins Rennen, der als Geforce 6800/LE für PCI Express im Handel erscheint. Damit Sie den Durchblick behalten: hier die große PC ACTION-Chipsatz-Übersicht.

KARTEN BIS 200 EURO (ATI)

Der Übergang von den reinen, für ernsthafte Spieler ungeeigneten Einsteigerkarten zur gediegenen Mittelklasse ist praktisch fließend. Das gilt vor allem bei PCI-Express-Chips. Ati bietet immerhin drei komplette Chipsatzfamilien an: X300, X600 und X700. Während X300 und X600 (je vier Pixel-Shader-Einheiten, 64/128 Bit Speicheranbindung) keine zeitgemäße 3D-Leistung liefern, ist der X700 (Codename: RV410) aus Preis-Leistungs-Sicht ein interessantes Produkt. Allerdings ist der Chip (acht Pixel Shader, 128 Bit RAM-Interface) weiterhin nur für PCI Express verfügbar. Der Grund: Ati liefert die AGP-Unterstützung ähnlich wie Nvidia per Brückenchip nach („Rialto"), der allerdings immer noch nicht fertig gestellt ist. Die Hersteller nennen häufig Februar als Starttermin für den Brückenchip, wobei dann aber noch weitere Wochen oder sogar Monate ins Land gehen dürften, bis alle aktuellen PCI-Express-Angebote von Ati endlich auch für AGP zur Verfügung stehen.

KARTEN BIS 200 EURO (NVIDIA)

Bei Nvidia hat sich die rechtzeitige Entwicklung des Brückenchips BR02 ganz kräftig ausgezahlt. Schon seit Ende letzten Jahres liefern die Partner nämlich fleißig Geforce-6600-GT-Karten für AGP-Systeme aus (acht Pixel Shader, 128 Bit Speicherinterface) und haben dabei kaum Konkurrenz zu fürchten. Der einzige ernsthafte Gegner ist der bereits angegraute Radeon 9800 Pro. Im Januar gesellte sich noch der Geforce 6600 Standard für AGP hinzu, der aufgrund seiner geringen Taktfrequenzen aber lediglich für Gelegenheitszocker Sinn macht. Beide 6600-Prozessoren haben eine native PCI-Express-Unterstützung und sind schon länger für diese Schnittstelle erhältlich; für SLI sind aber standardmäßig nur 6600-GT-Karten/Designs vorgesehen.

Als reine Einsteigerlösungen findet man den Geforce 6200 (vier Pixel Shader, 32/64/128 Bit) mit und ohne Turbo Cache, der für regelmäßige Spieler aber weitgehend uninteressant und aktuell sowieso nur für PCI Express verfügbar ist. Nebenbei bemerkt: Der PCI-Express-Markt bietet aktuell ein echtes Kuriosum. So findet man zwar Einsteiger-Grafikkarten ab 60 Euro, die langsamsten Prozessoren sind allerdings von Haus aus bereits relativ hoch getaktet. Der kleinste P4 für PCI-E-Systeme ist aktuell der 2,8 GHz, der kleinste Athlon 64 für PCI-E der 3000+. Ein System aus PCI-Express-Einsteigerkomponenten ist damit höchst unausgewogen, hier bremsen die jeweiligen Grafikkarten (teilweise sogar Mittelklasse-Vertreter) eigentlich durchgängig den Spielspaß.

Damit das klar ist!

Anisotrope Texturfilterung
Wirkt gegen den Verwischeffekt von Texturen, der bei nach hinten geneigten Flächen auftritt.

Anti-Aliasing
Technik zur Reduzierung von Bildfehlern. Multi Sampling ist dabei schneller als Super Sampling.

BGA-Speicher
Speicherbausteine in „Ball Grid Array"-Verpackung produzieren weniger Abwärme.

Shader
Programmierbare Hardware-Einheiten in Chips wie Geforce FX oder Radeon 9600/9800.

ÜBERSICHT Neue Grafikchips von Ati und Nvidia (PCI Express)

	Radeon X800	Radeon X800 XL	Radeon X850 Pro	Radeon X850 XT	Radeon X850 XT-PE	Geforce 6800 LE	Geforce 6800
Interner Codename	R430	R430	R480	R480	R480	NV41	NV41
Kartenpreis (ca.)	270 Euro	420 Euro	450 Euro	500 Euro	550 Euro	300 Euro	350 Euro
Fertigung/Transistoren	0,11 Mikrometer/160 Mio.	0,11 Mikrometer/160 Mio.	0,13 Mikrometer/160 Mio.	0,13 Mikrometer/160 Mio.	0,13 Mikrometer/160 Mio.	0,13 Mikrometer/unbekannt	0,13 Mikrometer/unbekannt
Pixel- / Vertex-Shader	12/6	16/6	12/6	16/6	16/6	8/4	12/5
Raster Operators	12	16	12	16	16	16	16
Chiptakt	390 MHz	400 MHz	520 MHz	520 MHz (+)	540 MHz (+)	325 MHz	325 MHz
Pixelfüllrate	4,7 Gigapixel/s	6,4 Gigapixel/s	6,2 Gigapixel/s	8,3 Gigapixel/s (+)	8,6 Gigapixel/s (+)	2,6 Gigapixel	3,9 Gigapixel
Speicherbus/-art	256 Bit/GDDR3	256 Bit/GDDR3	256 Bit/GDDR3	256 Bit/GDDR3	256 Bit/GDDR3	256 Bit/GDDR3	256 Bit/GDDR3
Speichertakt	350 MHz DDR	490 MHz DDR	540 MHz DDR	540 MHz DDR	587 MHz DDR	300-350 MHz DDR	300-350 MHz DDR
Speicherbandbreite	22,4 GByte/s	31,3 GByte/s	34,5 GByte/s	34,5 GByte/s	37,5 GByte/s	19,2-22,4 GByte/s	19,2-22,4 GByte/s

KARTEN AB 200 EURO (ATI)

Kurz vor Weihnachten 2004 kam viel Bewegung in den Markt ab 200 Euro. Vor allem Ati gab Vollgas mit seinen beiden neuen Chipsätzen R430 (Fertigung in 110-Nanometer-Technik) und R480 (130 Nanometer). Die Trennung zwischen X800/XL und X850 Pro/XT/XT-PE (siehe auch Übersichtstabelle) erfolgt aber nicht über die vorhandenen Render-Pipelines (12/16), sondern über die Taktfrequenzen. Die R430-Chips takten aufgrund des Fertigungsprozesses nur mit rund 400 MHz (Chip), die R480-Chips mit 520+ MHz. X800 und X850 Pro kommen mit zwölf Pipelines, X800 XL, X850 XT und X850 XT-PE mit 16 Pipelines. Diese Aufteilung wirkt auf den ersten Blick verwirrend, weil der X800 XL so trotz niedrigeren Preises dem X850 Pro in der reinen Zeichenleistung überlegen ist (als Ausgleich hat der X850 Pro dafür eine leicht höhere Speicherbandbreite). Allerdings ist zu bedenken, dass Ati beim R430 und R480 immer 16-Pipeline-Chips produziert und dann entsprechend bei Nichtfunktionieren oder Bedarf Pipelinegruppen (so genannte Quads) deaktiviert. Weiterhin verfügbar für PCI Express sind übrigens X800 SE (acht Pipelines, nur OEM-Markt), X800 Pro (zwölf) und X800 XT(PE), die auf dem R423 basieren. Bei den AGP-Chipsätzen gibt es wenig Änderungen. Aktuell sind X800 Pro, X800 XT und X800 SE lieferbar; der X800 XT-PE ist von der Landkarte verschwunden. Dafür kommen nun X850-Karten für AGP.

KARTEN AB 200 EURO (NVIDIA)

Bei Nvidia setzt man aktuell darauf, die 6800er-Serie in vernünftigen Stückzahlen für PCI Express ausliefern zu können. Im Einzelnen sind das der 6800 LE (acht Pixel Shader), der 6800 Standard (zwölf Pixel Shader) sowie der 6800 GT/6800 Ultra (16). Alle vier genannten Chips sind SLI-fähig, lassen sich also paarweise auf Nforce4-SLI-Boards für mehr Grafikleistung kombinieren. Während 6800 GT und 6800 Ultra auf dem NV45 basieren, stammen 6800 LE und 6800 Standard für PCI-E vom NV41 ab, den Nvidia klammheimlich veröffentlicht hat. Der NV41 ist im Gegensatz zum NV40 (16 Pixel Shader) ein fertigungsoptimierter 12-Pixel-Shader-Chip. Pipeline-Mods, die aus einem 6800 AGP noch einen vollwertigen 16-Pipeline-Chip machten, sind hier nicht mehr möglich. Modding-Fans dürften aber aufatmen, da mit dem 6800 LE für PCI-E (acht Pixel Shader) ein hochinteressanter Chip auf den Markt kommt. Er entsteht durch Deaktivierung einer Funktionsgruppe (Quad) und kann daher mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit wieder auf zwölf Pixel-Shader-Einheiten zurückgemoddet werden. Interessant am Rande: Im Gegensatz zum NV43 hat Nvidia beim NV41 die Anzahl der Raster-Operationen-Einheiten (wichtig für Kantenglättung, Z-Buffering usw.) nicht reduziert. Dem NV41 stehen damit die vollen 16 ROPs zur Verfügung (NV43: vier ROPs).

BENCHMARK AGP versus PCI Express

PCA-Benchmarks (Far Cry, Riddick, NfS Underground 2, Half-Life 2)	1.280x1.024 4x AA, 8:1 AF	1.280x1.024 2x AA, 4:1 AF	1.024x768 Kein FSAA/AF
6800 Ultra AGP	52,7 Fps	64,2 Fps	82,3 Fps
6800 Ultra PCI-E	52,5 Fps	63,8 Fps	81,8 Fps
X850 XT (520/540)	57,1 Fps	65,1 Fps	78,1 Fps
X800 XT-PE AGP (520/540)	57,9 Fps	65,8 Fps	78,2 Fps
6600 GT AGP	28,8 Fps	40,8 Fps	68,0 Fps
6600 GT PCI-E	29,4 Fps	41,2 Fps	68,1 Fps

Settings: Athlon 64 4000+, Asus A8N-SLI Deluxe (PCI Express), Asus A8V Deluxe Revision 1.01 (AGP), 2x 512 MByte DDR400, Catalyst 4.12, Forceware 77.02, WinXP SP2, DirectX 9.0c

Die Unterschiede zwischen AGP und PCI Express liegen im Rahmen der Messungenauigkeit. Aktuelle Spiele profitieren nach unseren Tests also nicht von der höheren Bandbreite von PCI Express.



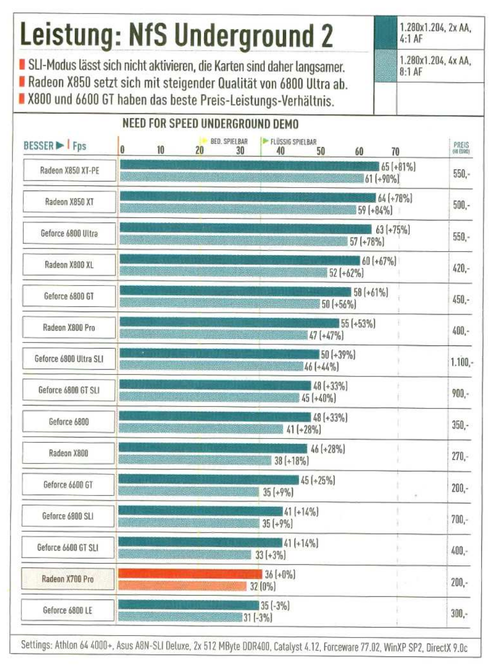
Praxistest: Nach unseren Messungen ist PCI Express allein noch kein Grund zum Umstieg auf die neue Schnittstelle. Erst künftige Spielegenerationen werden von der bidirektionalen Punkt-zu-Punkt-Technologie profitieren.

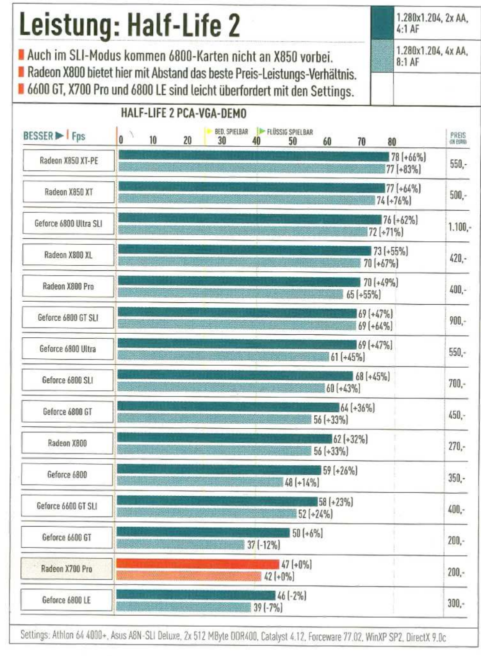
»Bei Durchfall nicht verwenden: Rosetten-Föhn.«

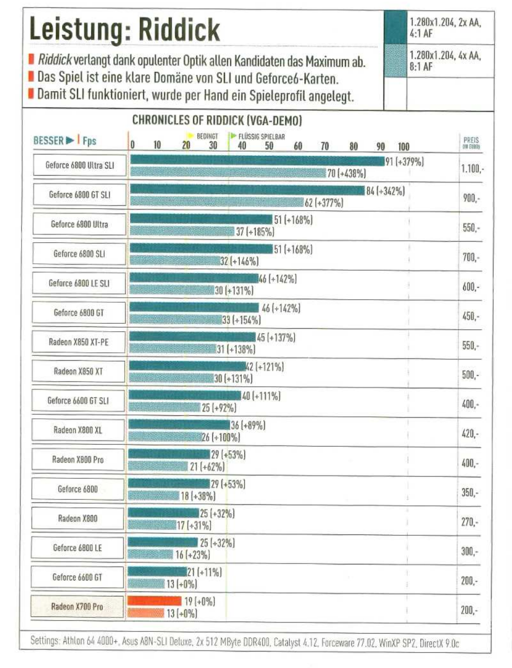
LEISTUNGSANALYSE

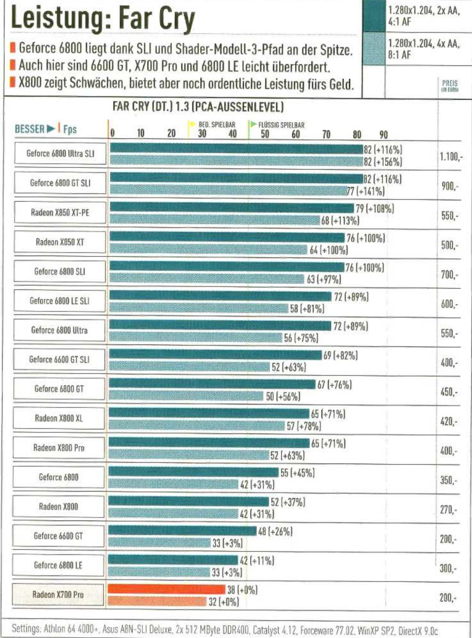
Unser Direktvergleich AGP gegen PCI Express (Athlon 4000+ auf Nforce4 Ultra und K8T800 Pro) brachte keine neuen Erkenntnisse: Aktuelle Spiele profitieren weiterhin nicht messbar von der größeren Bandbreite durch PCI Express (siehe auch Benchmarktabelle oben). Bis auf wenige Einzelfälle liegen alle getesteten Pärchen im Rahmen der Messungenauigkeit auf dem absolut gleichen Leistungsniveau. Ein Blick auf die Grafikchips zeigt, dass Ati mit dem X850 XT-PE den schnellsten Single-Prozessor hat – zumindest bei den bei uns verwendeten Benchmarks. Rund 13 Prozent beträgt der Vorsprung vor dem 6800 Ultra bei 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF. Nvidia besitzt im Gegenzug dank SLI aber die schnellste Grafiklösung – nur brauchen Sie für die Anschaffung erst mal eine kleine Erbschaft. So kommt das 6800-Ultra-SLI-Duo in *Chronicles of Riddick* auf beachtliche 70 Fps (1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF). Das ist deutlich mehr als das Doppelte, was X850 XT-PE und eine einzelne 6800 Ultra zu leisten imstande sind. Wenig Sinn macht nach unseren Tests ein 6800 LE, auch nicht im SLI-Betrieb. Grund: Der deutlich günstigere 6600 GT liegt bei den meisten Benchmarks gleichauf. Radeon X800 und X800 XL machen indes eine gute Figur gegen Geforce 6800 und 6800 GT. Preisbewusste Spieler sollten die Preisentwicklung daher genau im Auge behalten.

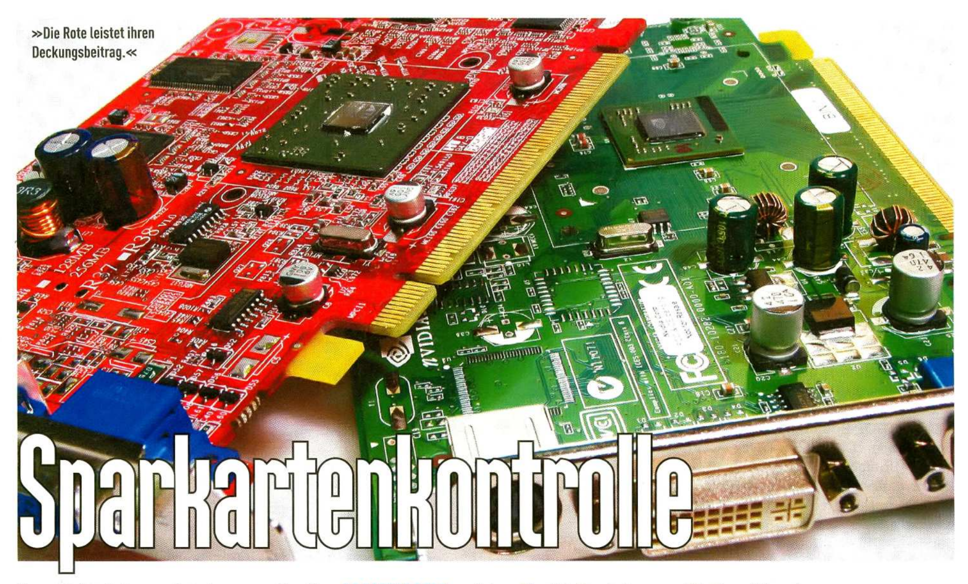
THILO BAYER


Leistung: NfS Underground 2
SLI-Modus lässt sich nicht aktivieren, die Karten sind daher langsamer.
Radeon X850 setzt sich mit steigender Qualität von 6800 Ultra ab.
X800 und 6600 GT haben das beste Preis-Leistungs-Verhältnis.
1.280x1.204, 2x AA, 4:1 AF
1.280x1.204, 4x AA, 8:1 AF
NEED FOR SPEED UNDERGROUND DEMO
BESSER ▶ Fps
BED. SPIELBAR
FLÜSSIG SPIELBAR
0 10 20 30 40 50 60 70
PREIS (IN EURO)
Radeon X850 XT-PE 65 (+81%) 61 (+90%) 550,-
Radeon X850 XT 64 (+78%) 59 (+84%) 500,-
Geforce 6800 Ultra 63 (+75%) 57 (+78%) 550,-
Radeon X800 XL 60 (+67%) 52 (+62%) 420,-
Geforce 6800 GT 58 (+61%) 50 (+56%) 450,-
Radeon X800 Pro 55 (+53%) 47 (+47%) 400,-
Geforce 6800 Ultra SLI 50 (+39%) 46 (+44%) 1.100,-
Geforce 6800 GT SLI 48 (+33%) 45 (+40%) 900,-
Geforce 6800 48 (+33%) 41 (+28%) 350,-
Radeon X800 46 (+28%) 38 (+18%) 270,-
Geforce 6600 GT 45 (+25%) 35 (+9%) 200,-
Geforce 6800 SLI 41 (+14%) 35 (+9%) 700,-
Geforce 6600 GT SLI 41 (+14%) 33 (+3%) 400,-
Radeon X700 Pro 36 (+0%) 32 (0%) 200,-
Geforce 6800 LE 35 (-3%) 31 (-3%) 300,-
Settings: Athlon 64 4000+, Asus A8N-SLI Deluxe, 2x 512 MByte DDR400, Catalyst 4.12, Forceware 77.02, WinXP SP2, DirectX 9.0c


Leistung: Half-Life 2
Auch im SLI-Modus kommen 6800-Karten nicht an X850 vorbei.
Radeon X800 bietet hier mit Abstand das beste Preis-Leistungs-Verhältnis.
6600 GT, X700 Pro und 6800 LE sind leicht überfordert mit den Settings.
1.280x1.204, 2x AA, 4:1 AF
1.280x1.204, 4x AA, 8:1 AF
HALF-LIFE 2 PCA-VGA-DEMO
BESSER ▶ Fps
BED. SPIELBAR
FLÜSSIG SPIELBAR
0 10 20 30 40 50 60 70 80
PREIS (IN EURO)
Radeon X850 XT-PE 78 (+66%) 77 (+83%) 550,-
Radeon X850 XT 77 (+64%) 74 (+76%) 500,-
Geforce 6800 Ultra SLI 76 (+62%) 72 (+71%) 1.100,-
Radeon X800 XL 73 (+55%) 70 (+67%) 420,-
Radeon X800 Pro 70 (+49%) 65 (+55%) 400,-
Geforce 6800 GT SLI 69 (+47%) 69 (+64%) 900,-
Geforce 6800 Ultra 69 (+47%) 61 (+45%) 550,-
Geforce 6800 SLI 68 (+45%) 60 (+43%) 700,-
Geforce 6800 GT 64 (+36%) 56 (+33%) 450,-
Radeon X800 62 (+32%) 56 (+33%) 270,-
Geforce 6800 59 (+26%) 48 (+14%) 350,-
Geforce 6600 GT SLI 58 (+23%) 52 (+24%) 400,-
Geforce 6600 GT 50 (+6%) 37 (-12%) 200,-
Radeon X700 Pro 47 (+0%) 42 (+0%) 200,-
Geforce 6800 LE 46 (-2%) 39 (-7%) 300,-
Settings: Athlon 64 4000+, Asus A8N-SLI Deluxe, 2x 512 MByte DDR400, Catalyst 4.12, Forceware 77.02, WinXP SP2, DirectX 9.0c


Leistung: Riddick
Riddick verlangt dank opulenter Optik allen Kandidaten das Maximum ab.
Das Spiel ist eine klare Domäne von SLI und Geforce6-Karten.
Damit SLI funktioniert, wurde per Hand ein Spieleprofil angelegt.
1.280x1.204, 2x AA, 4:1 AF
1.280x1.204, 4x AA, 8:1 AF
CHRONICLES OF RIDDICK (VGA-DEMO)
BESSER ▶ Fps
BEDINGT
FLÜSSIG SPIELBAR
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
PREIS (IN EURO)
Geforce 6800 Ultra SLI 91 (+379%) 70 (+438%) 1.100,-
Geforce 6800 GT SLI 84 (+342%) 62 (+377%) 900,-
Geforce 6800 Ultra 51 (+168%) 37 (+185%) 550,-
Geforce 6800 SLI 51 (+168%) 32 (+146%) 700,-
Geforce 6800 LE SLI 46 (+142%) 30 (+131%) 600,-
Geforce 6800 GT 46 (+142%) 33 (+154%) 450,-
Radeon X850 XT-PE 45 (+137%) 31 (+138%) 550,-
Radeon X850 XT 42 (+121%) 30 (+131%) 500,-
Geforce 6600 GT SLI 40 (+111%) 25 (+92%) 400,-
Radeon X800 XL 36 (+89%) 26 (+100%) 420,-
Radeon X800 Pro 29 (+53%) 21 (+62%) 400,-
Geforce 6800 29 (+53%) 18 (+38%) 350,-
Radeon X800 25 (+32%) 17 (+31%) 270,-
Geforce 6800 LE 25 (+32%) 16 (+23%) 300,-
Geforce 6600 GT 21 (+11%) 13 (+0%) 200,-
Radeon X700 Pro 19 (+0%) 13 (+0%) 200,-
Settings: Athlon 64 4000+, Asus A8N-SLI Deluxe, 2x 512 MByte DDR400, Catalyst 4.12, Forceware 77.02, WinXP SP2, DirectX 9.0c


Leistung: Far Cry
Geforce 6800 liegt dank SLI und Shader-Modell-3-Pfad an der Spitze.
Auch hier sind 6600 GT, X700 Pro und 6800 LE leicht überfordert.
X800 zeigt Schwächen, bietet aber noch ordentliche Leistung fürs Geld.
1.280x1.204, 2x AA, 4:1 AF
1.280x1.204, 4x AA, 8:1 AF
PREIS (IN EURO)
FAR CRY (DT.) 1.3 (PCA-AUSSENLEVEL)
BESSER ▶ Fps
BED. SPIELBAR
FLÜSSIG SPIELBAR
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90
Geforce 6800 Ultra SLI 82 (+116%) 82 (+156%) 1.100,-
Geforce 6800 GT SLI 82 (+116%) 77 (+141%) 900,-
Radeon X850 XT-PE 79 (+108%) 68 (+113%) 550,-
Radeon X850 XT 76 (+100%) 64 (+100%) 500,-
Geforce 6800 SLI 76 (+100%) 63 (+97%) 700,-
Geforce 6800 LE SLI 72 (+89%) 58 (+81%) 600,-
Geforce 6800 Ultra 72 (+89%) 56 (+75%) 550,-
Geforce 6600 GT SLI 69 (+82%) 52 (+63%) 400,-
Geforce 6800 GT 67 (+76%) 50 (+56%) 450,-
Radeon X800 XL 65 (+71%) 57 (+78%) 420,-
Radeon X800 Pro 65 (+71%) 52 (+63%) 400,-
Geforce 6800 55 (+45%) 42 (+31%) 350,-
Radeon X800 52 (+37%) 42 (+31%) 270,-
Geforce 6600 GT 48 (+26%) 33 (+3%) 200,-
Geforce 6800 LE 42 (+11%) 33 (+3%) 300,-
Radeon X700 Pro 38 (+0%) 32 (+0%) 200,-
Settings: Athlon 64 4000+, Asus A8N-SLI Deluxe, 2x 512 MByte DDR400, Catalyst 4.12, Forceware 77.02, WinXP SP2, DirectX 9.0c



»Die Rote leistet ihren Deckungsbeitrag.«

Sparkartenkontrolle

Verstärkt drängen jetzt supergünstige GRAFIKKARTEN auf den Markt. Doch taugen 3D-Beschleuniger unter 100 Euro wirklich was oder sind die Billigheimer für Zocker zu schwach auf der Brust?

Nachdem wir Ihnen ausführlich die neuen Radeon- und Geforce-Chipsätze vorgestellt haben, betrachten wir jetzt Einsteiger-GPUs auf PCI-Express-Basis, die für unter 100 Euro abzugreifen sind. Denn nicht jeder ist bereit oder in der Lage, über 200 Teuronen für eine Grafikkarte rauszuhauen. Andere können auf die größere Leistung locker verzichten. Was bringen aber solche Einsteigerlösungen wie der Radeon X300 oder der Geforce 6200 mit Turbo Cache wirklich? PC ACTION verrät Ihnen, ob Sie damit noch aktuelle PC-Titel zocken können oder ob Sie die Dinger besser in die Tonne treten.

HAU DEN TURBO REIN

Neben dem Geforce 6200 Standard gibt es vom Chip auch eine günstigere, aber auch langsamere TC-Version. Für die Modelle mit Turbo Cache nutzt Nvidia dabei die hohe Bandbreite von PCI Express. So wird auf der Platine nur noch eine geringe Speichermenge verbaut (16, 32, 64 MByte), der Rest wird vom Arbeitsspeicher abgezweigt. Beim Modell mit 16 MByte erfolgt dabei nur eine 32 Bit breite Speicheranbindung (32, 64 MByte: 64 Bit). Von der Kosteneinsparung durch die Nutzung des Arbeitsspeichers merkt der Kunde momentan recht wenig, schließlich fallen für einen 6200 TC je nach Speichermenge zwischen 65 und 90 Euro an. Laut Nvidia werden die Preise aber in den nächsten Wochen und Monaten deutlich fallen. Dem Geforce 6200 stehen auch in der TC-Variante vier Pixel-Shader- und drei Vertex-Shader-Einheiten zur Verfügung. Eine Freischaltung von acht Pixel-Shader-Einheiten ist nicht möglich, da der verwendete NV44 im Gegensatz zum NV43 nur mit vier Shader-Einheiten produziert wird. Weiterhin unterstützen alle Turbo-Cache-Karten das Shader Modell 3 und Purevideo, für den SLI-Betrieb sind diese 3D-Beschleuniger allerdings nicht vorgesehen. Die uns von Nvidia zur Verfügung gestellten Referenzboards sind mit 16 beziehungsweise 32 MByte Speicher ausgestattet. Beide Modelle werden mit 350 MHz/350 MHz DDR getaktet. Den hochwertige BGA-Speicher mit 2,86 ns Zugriffszeit konnten wir auf 425 MHz DDR übertakten. Wir gehen jedoch davon aus, dass Boardpartner von Nvidia günstigere TSOP-Module einsetzen werden. Auf

ÜBERSICHT Einsteiger-Grafikchips (PCI Express)

	Xpress 200 (integriert)	Radeon X300 SE	Radeon X300	Geforce 6200 TC	Geforce 6200
Interner Codename	RS480	RV370	RV370	NV44	NV43/NV44
Preis (ca.)	100 Euro (inklusive Mainboard)	60 Euro	70-90 Euro	65-90 Euro	90-120 Euro
Pixel/Vertex Shader	2/CPU assisted	4/2	4/2	4/3	4/3
Chiptakt	300-350 MHz	325 MHz	325 MHz	350 MHz	300 MHz
Speichertakt	-	200 MHz DDR	200 MHz DDR	350 MHz DDR	250 MHz DDR
Pixelfüllrate	0,6-0,7 Gigapixel/s	1,3 Gigapixel/s	1,3 Gigapixel/s	1,4 Gigapixel/s	1,2 Gigapixel/s
Texturfüllrate	0,6-0,7 Gigapixel/s	1,3 Gigapixel/s	1,3 Gigapixel/s	1,4 Gigapixel/s	1,2 Gigapixel/s
Speichermenge	-	128 MByte	128-256 MByte	16-64 MByte	128-256 MByte
Speicherbus	-	64 Bit	128 Bit	32-64 Bit	64-128 Bit
Speicherbandbreite	-	3,2 GByte/s	6,4 GByte/s	2,8-5,6 GByte/s	4-8 GByte/s

den passiv gekühlten Karten haben wir eine relativ hohe Temperatur von 58 Grad Celsius gemessen.

GANZ SCHÖN HEISS

Als Einstiegsgrafikkarte für PCI Express hat Ati den Radeon X300 SE bzw. X300 vorgesehen. Entsprechende Karten sind bereits für 60 bis 90 Euro im Handel erhältlich. X300 und X300 SE sind beide mit 325 MHz Chip- und 200 MHz DDR Speicherfrequenz getaktet. Unterschiede gibt es hingegen beim Speicherbus (X300 SE: 64 Bit; X300: 128 Bit). Für Tests und Benchmarks verwendeten wir eine X300 von Powercolor mit 256 MByte TSOP-Speicher (5 ns Zykluszeit). Der 256 MByte große Speicher erhöht die Performance gegenüber einer Version mit 128 MByte nicht, weshalb Sie aus Kostengründen zum X300 mit lediglich 128 MByte greifen sollten (ca. 70 Euro). Der Lüfter der Powercolor-Karte ist relativ leise: Wir haben nur 1,2 Sone bzw. 30 dB(A) gemessen. Die Platine erhitzte sich in unseren Tests auf satte 54 Grad Celsius. Übertaktet werden konnte unser Exemplar auf 380 MHz/220 MHz DDR. Im *UT 2004*-Flyby (dt.) erhöhte sich dadurch die Framerate um zwölf Prozent.

NICHT DEIN SPIEL

Integrierte Grafiklösungen auf Mainboardplatinen sind hauptsächlich für Office-PCs und nicht für Spieler gedacht. Bei den Pentium- und Celeron-Systemen dominiert Intel diesen Markt mit seinen Extreme-Graphics-Chipsätzen. Für Athlon-64-Systeme hat Ati einen eigenen Mainboard-Chipsatz mit integrierter Grafiklösung konzipiert. Der Xpress 200 basiert auf dem Radeon-X300-Kern, ist allerdings nicht so leistungsfähig. Das liegt unter anderem daran, dass der Xpress 200 gegenüber dem RV370 lediglich zwei statt vier Pixel-Shader-Einheiten nutzen kann. Weiterhin sind die Vertex Shader „CPU assisted", entsprechende Berechnungen werden also teilweise vom Prozessor übernommen. Da der Onboard-Grafikchip über keinen eigenen Speicher verfügt, muss ein Teil des Systemspeichers reserviert werden. Mainboard-Hersteller können den Xpress 200 mit 300 bis 350 MHz takten.

LEISTUNGSORIENTIERT

Der Onboard-Grafikchip Xpress 200 ist für Spieler absolut ungeeignet. Selbst auf unserem schnellen Testsystem mit einem Athlon 64 3500+ erzielte der Onboard-Chip in *Doom 3* und *Need for Speed Underground 2* bei einer Auflösung von 800x600 (kein FSAA/AF) nur zwölf bis 19 Fps. Wenig empfehlenswert für Zocker ist auch die immerhin rund 65 Euro teure Turbo-Cache-Karte mit 16 MByte lokalem Speicher. Die Variante mit 32 MByte lokalem Speicher kostet lediglich 20 Euro mehr und ist dabei in *Doom 3* bis zu 67 Prozent und in *NfS Underground 2* bis zu 36 Prozent schneller. Gegen eine Geforce 6200 mit 128 MByte oder 256 MByte gibt sich die Turbo-Cache-Karte mit 32 MByte deutlich geschlagen. Während der 6200 TC in *Doom 3* nur auf durchschnittlich 23 Fps kommt, haben wir beim 6200 Standard 39 Fps ermittelt (1.024x768, kein AA/AF). In *NfS Underground 2* verringert sich der Abstand, sodass der 6200 TC nur 16 Prozent langsamer ist als der 6200 Standard. Nur ein bis zwei Fps schneller als der Geforce 6200 ist der Radeon X300 in *NfS Underground 2*. In *Doom 3* liegt der X300 deutlich hinter dem Geforce 6200.

GEIZ IST UNGEIL

Wer bei seinem PC am falschen Ende spart, darf sich hinterher nicht wundern, wenn selbst mit einem Athlon 64 3500+ und 1.024 MByte RAM keine wirklich flüssige Darstellung von aktuellen Spielen möglich ist. Vor allem die Onboard-Chips und auch die Turbo-Cache-Karten sind lediglich für PC-Anwender geeignet, die nur in Ausnahmefällen spielen oder sich auf Spieleklassiker beschränken. 3D-Beschleuniger mit dem Radeon X300 und Geforce 6200 kosten nicht wesentlich mehr, lassen aber schon eher Spielfreude aufkommen. Für reine Gelegenheitszocker mit einem Hartz-IV-Geldbeutel könnte sich hier eine Investition lohnen. DANIEL WAADT





Während Nvidia bei den Turbo-Cache-Karten (ganz oben) keine aktive Kühlung vorsieht, verbaut der Ati-Partner Tul auf der X300 (oben) einen Lüfter.

Leistung: Grafikkarten

- Weit abgeschlagen ist der integrierte Mainboard-Grafikchip Xpress 200.
- Die TC-Karte mit 16 MByte liegt um bis zu 67 % hinter der 32-MByte-Version.
- 256 MByte Speicher sorgen gegenüber 128 nicht für höhere Frameraten.

DOOM 3 1.0.1282 (DEMO 01) — BESSER ▶ Fps (Bed. spielbar: 20; Flüssig spielbar: 35)

Grafikkarte	800x600, kein AA/AF	1.024x768, kein AA/AF	Preis (in Euro)
Geforce 6200 (256 MByte)	57 (+375%)	39 (+290%)	120,-
Geforce 6200 TC (32 MByte)	35 (+192%)	23 (+130%)	85,-
Radeon X300 (256 MByte)	29 (+142%)	19 (+90%)	90,-
Geforce 6200 TC (16 MByte)	21 (+75%)	14 (+40%)	65,-
Xpress 200	12 (+0%)	10 (+0%)	-

NFS UNDERGROUND 2 DEMO — BESSER ▶ Fps (Bed. spielbar: 20; Flüssig spielbar: 35)

Grafikkarte	800x600, kein AA/AF	1.024x768, kein AA/AF	Preis (in Euro)
Radeon X300 (256 MByte)	35 (+84%)	23 (+92%)	90,-
Geforce 6200 (256 MByte)	33 (+74%)	22 (+83%)	120,-
Geforce 6200 TC (32 MByte)	30 (+58%)	19 (+58%)	85,-
Geforce 6200 TC (16 MByte)	22 (+16%)	14 (+17%)	65,-
Xpress 200	19 (+0%)	12 (+0%)	-

Settings: Athlon 64 3500+, 2x 512 MByte RAM, MSI RS480M2, Catalyst 4.12, Forceware 71.20, WinXP SP2

Damit das klar ist!

SONE
Maßeinheit für die relative Lautstärke. Vier Sone erscheinen subjektiv doppelt so laut wie zwei Sone.

KANTEN-GLÄTTUNG
Auch: Anti-Aliasing. Reduziert den Treppeneffekt an Kanten und verbessert so die Bildqualität; fordert die Grafikkarte enorm.

ANISOTROPE FILTERUNG
Stellt nach hinten verlaufende Flächen in Spielen auch auf größere Entfernung scharf dar, kostet viel Grafikleistung.

QUALITÄTS-MODUS
Im „Qualitätsmodus" testen wir die Grafikkarten in 1.024x768 mit zweifacher Kantenglättung und 4:1 anisotroper Texturfilterung oder sogar mit der höheren Auflösung 1.280x1.024, vierfacher Kantenglättung und 8:1 anisotroper Filterung. Damit sehen Spiele wesentlich besser aus, die Pixel-Platine wird jedoch deutlich stärker beansprucht. Nur Hochleistungskarten liefern bei aktuellen Spielen in diesem Modus spielbare Ergebnisse.



»Stabhochsprung, letzter Versuch.«

Große Klappe, Spiel dahinter!

Sie möchten im Zug Zombies kaltmachen oder im Park illegale Straßenrennen fahren? Kein Problem – mit den aktuellen NOTEBOOKS spielen Sie dort, wo Sie wollen!

Die Zeiten, da Laptops sauteure Statussymbole aalglatter Manager waren, sind vorbei. Mittlerweile für (fast) jeden erschwinglich, können Sie dank zeitgemäßer Grafikchips von Ati und Nvidia mit den flachen Teilen problemlos selbst Spitzentitel wie *Half-Life 2* oder *Doom 3* flüssig zocken. Zudem sorgen spezielle Notebook-CPUs wie der Pentium M dafür, dass Ihrem mobilen Spiele-PC beim Dauerzocken ohne Stromverbindung nicht so schnell die Puste ausgeht. Aus sechs Kandidaten haben wir das beste Produkt und das mit dem lukrativsten Preis-Leistungs-Verhältnis gekürt.

ZOCKMASCHINE

Wegen der echt genialen Spieleleistung geht der Testsieg an das *P17* von CyberSystem. Topmerkmal des Spiele-Notebooks ist der extrem flotte Grafikchip Geforce Go 6800, der etwa *Half-Life 2* locker meistert. Das große 17-Zoll-Display ist mit 28 Millisekunden Reaktionszeit spieletauglich. Beim Zocken ist das *P17* mit 2,5 Sone jedoch deutlich hörbar. Zudem ist nach 82 Minuten Dauereinsatz der Akku erschöpft – für kabellosen Einsatz ist das *P17* daher wenig geeignet. Bei Sonys *Vaio VGN-A117S* erreicht die Mobility Radeon 9700 des Laptops bei *Unreal Tournament 2004* spielbare Frameraten. Doch das Notebook versagt mit 22 Fps (frames per second, dt.: Anzahl Einzelbilder pro Sekunde) im Ego-Shooter *Doom 3* bei einer Auflösung von 1.024x768 völlig. Dafür ermöglicht der Pentium M 735 (1,7 GHz) eine Akkulaufzeit von 203 Minuten. Eine für Notebook-Displays geringe Reaktionszeit von 30 Millisekunden sorgt für schlierenfreies Spielen. Bemerkenswert: Selbst im 3D-Betrieb sind die Lüfter mit 0,6 Sone kaum hörbar.

FLIEGENGEWICHT

Nicht mal drei Kilo wiegt das Samsung *M40 plus*. Trotzdem verfügt das Leichtgewicht über ein 17-Zoll-Display, einen DVD-Brenner und den flinken Grafikchip Mobility Radeon 9700. Der kräftige 4.800-mAh-Akku und die Centrino-Technik garantieren eine hervorragende Laufzeit von 201 Minuten. Das 17-Zoll-Display erreicht zwar mit 30 Millisekunden eine ausreichende Reaktionszeit, die Helligkeit lässt sich aber nur auf mittelmäßige 130 Candela pro Quadratmeter einstellen. Sehr leise fällt die Betriebslautstärke mit nur 0,2 Sone (Windows) beziehungsweise 0,5 Sone (3D-Modus) aus. Auch das *Companion 811E* von Targa ist mit 0,2 Sone unter Windows nicht hörbar, erst 3D-Titel lassen die Lüfter mit 1,5 Sone rotieren. Die Akkulaufzeit ist mit 161 Minuten noch gut. Der Mobile Athlon 64 3000+ und der Mobility Radeon 9700 sorgen für eine ordentliche Spieleleistung. Nur circa 1.300 Euro kostet das Targa-Notebook: das beste Preis-Leistungs-Verhältnis im Test und somit ein echter Spartipp.

CENTRINO-FLITZER

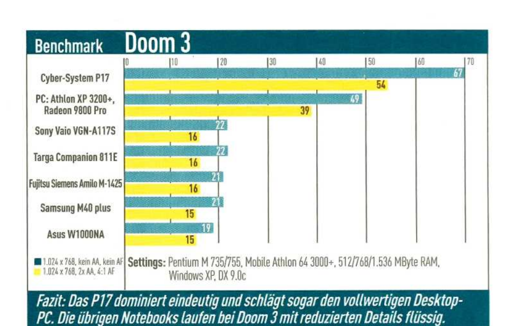
Trotz wirtschaftlicher Centrino-Technik und 4.400-mAh-

Testtabelle Spiele-Notebooks

	P17	Vaio VGN-A117S	M40 plus	Companion 811E	Amilo M-1425	W1000NA
	PC ACTION GOLD			PC ACTION PREISTIPP		
Hersteller	Cyber-System	Sony	Samsung	Targa	Fujitsu Siemens	Asus
Preis/Preis-Leistung	Ca. € 2.800,-/Befriedigend	Ca. € 2.500,-/Befriedigend	Ca. € 3.500,-/Ausreichend	Ca. € 1.300,-/Sehr gut	Ca. € 1.400,-/Gut	Ca. € 2.600,-/Befriedigend
Bezugsquelle	www.cyber-system.de	www.sony.de/vaio	www.samsung.de	www.targa.de	www.fujitsu-siemens.de	www.asuscom.de
Ausstattung	96 %	90 %	91 %	88 %	86 %	91 %
Arbeitsspeicher	1.536 MByte DDR2-533-SDRAM	512 MByte DDR333-RAM (PC2700)	768 MByte DDR333-RAM (PC2700)	512 MByte DDR333-RAM (PC2700)	512 MByte DDR333-RAM (PC2700)	512 MByte DDR333-RAM (PC2700)
Prozessor	Pentium 4 3,2 GHz	Pentium M 735 (1,7 GHz)	Pentium M 755 (2,0 GHz)	Mobile Athlon 64 3000+	Pentium M 735 (1,7 GHz)	Pentium M 755 (2,0 GHz)
Chipsatz	Intel 915P	Intel 855PM	Intel 855PM	Via K8T800	Intel 855PM	Intel 855PM
Grafikchip	Geforce Go 6800	Ati Mobility Radeon 9700	Ati Mobility Radeon 9700	Ati Mobility Radeon 9700	Ati Mobility Radeon 9700	Ati Mobility Radeon 9600
Grafikspeicher, Chip/Speichertakt	256 MByte, 310/330 DDR	64 MByte, 391/223 DDR	64 MByte, 392/210 DDR	128 MByte, 400/195 DDR	128 MByte, 400/230 DDR	64 MByte, 320/210 DDR
Festplatte	Fujitsu MHU2100AT (100 GByte, 4.200 U/min)	Hitachi Travelstar 80GN (80 GByte, 4.200 U/min)	Toshiba MK4025GAS (40 GByte, 4.200 U/min)	Samsung MP0804H (80 GByte, 5.400 U/min)	Toshiba MK6025GAS (60 GByte, 4.200 U/min)	Hitachi Travelstar 5K80 (80 GByte, 5.400 U/min)
CD/DVD-Laufwerk	Pioneer DVR-K14L (8x DVD R, 4x DVD RW)	Sony DW-U55A (4x DVD R, 4x DVD RW)	Teac DV-W24E (4x DVD R, 4x/2x DVD RW)	Pioneer DVR-K14L (8x DVD R, 4x DVD RW)	QSI SDW-082S (4x DVD R, 4x DVD RW)	Toshiba SD-R6372 (4x DVD R, 4x DVD RW)
Display	17 Zoll (1.680x1.050)	17 Zoll (1.920x1.200)	17 Zoll (1.440x900)	15 Zoll (1.280x800)	15 Zoll (1.280x800)	15 Zoll (1.680x1.050)
Akku/Gewicht	6.600 mAh (14,8V)/5,2 kg	4.000 mAh (11,1V)/3,9 kg	4.800 mAh (11,1V)/2,9 kg	4.400 mAh (14,8V)/3,5 kg	4.400 mAh (10,8V)/3,1 kg	4.400 mAh (14,8V)/3,2 kg
Eigenschaft	88 %	88 %	87 %	90 %	89 %	95 %
Zubehör	–	Vaio-Software	Nero 6, Zusatzakku	PowerDVD	Win DVD, Nero 6	TV-Tuner, Maus, Spiele
Erweiterbarkeit	Sehr gut	Befriedigend	Befriedigend	Gut	Befriedigend	Befriedigend
Ergonomie	Befriedigend	Gut (Scrollfunktion)	Gut (Scrollfunktion)	Gut (Scrollfunktion)	Befriedigend	Gut (Scrollfunktion)
Leistung	78 %	78 %	78 %	76 %	75 %	71 %
Leistung, Wärmeentw. 2D/3D*	Sehr gut, 48/60 °C	Befriedigend, 38/50 °C	Befriedigend, 51/55 °C	Befriedigend, 40/48 °C	Befriedigend, 39/51 °C	Ausreichend, 42/50 °C
Akkulaufzeit, Leistungsaufn. 2D/3D*	82 min, 89/144 Watt	203 min, 40/60 Watt	201 min, 32/50 Watt	161 min, 47/81 Watt	163 min, 26/42 Watt	157 min, 31/52 Watt
Lautstärke 2D/3D*	1,8/2,5 Sone	0,2/0,6 Sone	0,2/0,5 Sone	0,2/1,5 Sone	0,3/1,1 Sone	0,2/1,5 Sone
Reaktionszeit des Displays	28 ms, 10 bis 120 cd/m2	30 ms, 30 bis 260 cd/m2	30 ms, 10 bis 130 cd/m2	34 ms, 15 bis 170 cd/m2	31 ms, 20 bis 145 cd/m2	34 ms, 10 bis 100 cd/m2
Pro und Contra	+ Extrem schnell + Gutes Display + Grafikmodule austauschbar – Geringe Akkulaufzeit	+ Sehr lange Laufzeit + Kaum hörbar + Schlierenfreies Display – Hoher Preis	+ Großes Display + Sehr leise + Sehr lange Laufzeit – Extrem teuer	+ Preis-Leistung klasse + Gute Festplatte + Angenehm leise – Rel. langsames Display	+ Extrem leise + Angenehm leicht + Gute Tastatur – Durchschnittl. Laufzeit	+ Schnelle Festplatte + Gute Beigaben – Durchschnittl. Laufzeit – Vergleichsweise teuer
Wertung	84 %	83 %	83 %	81 %	80 %	80 %

*2D-Modus: Betrieb unter Windows, 3D-Modus: Spiele

Akku schafft das *Amilo M-1425* von Fujitsu Siemens nur eine Laufzeit von 163 Minuten. Keine Überraschung gab es bei den Benchmarks: Der Pentium M 735 (1,7 GHz) und der Mobility Radeon 9700 sorgen für eine gute, aber nicht herausragende Leistung. Unter Windows läuft das Notebook mit unhörbaren 0,3 Sone. Auf erträgliche 1,1 Sone steigt die Geräuschentwicklung bei Spielen. Durch die keilförmige Bauart ist die Tastatur leicht geneigt und wesentlich ergonomischer als bei anderen Laptops. Das Asus-Notebook *W1000NA* überzeugt mit außergewöhnlichem Design im Edelstahllook und schwarzem Display. Der sehr schnelle Pentium M 755 (2,0 GHz) wird durch den inzwischen betagten Mobility Radeon 9600 ausgebremst. Für guten Sound – auch unterwegs – sorgen Subwoofer und zwei Stereolautsprecher. Größte Schwäche ist das Display: Das 15-Zoll-LCD leuchtet maximal mit 100 Candela pro Quadratmeter und erzeugt Bildschlieren bei schnellen Actiontiteln. Dafür ist das Notebook im Windows-Betrieb nicht hörbar und bei Spielen mit 1,5 Sone noch leise. Für aktuelle 3D-Titel eignet sich das *W1000NA* wegen des alten Grafikmoduls und des langsamen Displays kaum.



Fazit: Das P17 dominiert eindeutig und schlägt sogar den vollwertigen Desktop-PC. Die übrigen Notebooks laufen bei Doom 3 mit reduzierten Details flüssig.

FAZIT

Keine Frage: Das nötige Kleingeld vorausgesetzt, können Sie mit Hochleistungs-Notebooks wie dem *P17* Ihren sperrigen Spiele-PC vollständig ersetzen. Durch den P4-Prozessor hält das Cyber-System-Modell aber nicht lange ohne Stromanschluss durch. Wir warten daher gespannt, wann die ersten Hersteller die Top-Grafikmodule Geforce Go 6800 oder Mobility Radeon X800 mit der Notebook-CPU Pentium M kombinieren. Schließlich schlägt dieser doch mit 2 GHz jeden gewöhnlichen Desktop-P4 und benötigt dabei auch noch deutlich weniger Strom.

MARCO ALBERT/DANIEL MÖLLENDORF




»Bei asthmatischen Rentnern beliebt: künstliches Lüftgelenk.«

MSI

NX6600-VTD128

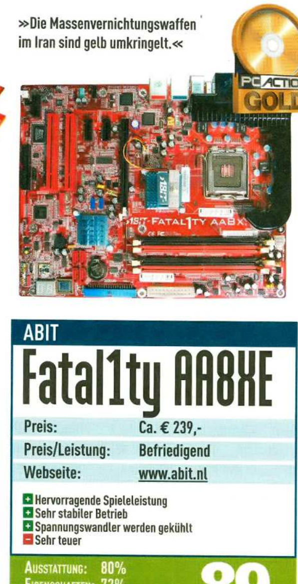
Preis:	Ca. € 196,-
Preis/Leistung:	Gut
Webseite:	www.msi-computer.de

+ Höhere Taktraten
+ Vollversion von *Chronicles of Riddick*
+ Sehr gut zu übertakten
− Relativ lauter Lüfter

Ausstattung: 79%
Eigenschaften: 90%
Leistung: 73%
Gesamt: 77 %

Ist MSIs verpasst der NX6600-VTD128 Diamond höhere Taktraten. Eine Alternative zur 6600 GT?

Optisch ähnelt MSIs Geforce 6600 für AGP dem schnelleren Modell mit 6600-GT-Grafikchip (Test in PC ACTION 03/05). Nicht nur der Kupfer-Kühler ist gleich, auch der Speicher ist identisch. So verfügt die *NX6600-VTD128 Diamond* über GDDR3-Speicher in BGA-Verpackung mit 2,0 ns – Geforce-6600-Standard sind DDR1-Module nach TSOP-Bauform. Daher taktet MSI den Speicher serienmäßig mit 400 statt 275 MHz DDR. Auch der Chiptakt liegt mit 400 MHz satte 100 MHz über der Spezifikation. Damit ist MSIs Ausnahmeplatine bis zu 46 Prozent schneller als gewöhnliche 6600-Karten (Test mit *Doom 3*, 1.280x1.024, 4x Kantenglättung, 8:1 anisotrope Filterung). Einer 6600 GT gibt sie sich in diesem Modus jedoch um 17 Prozent geschlagen. Per Übertaktung waren selbst 550 MHz Chip- und 580 MHz DDR Speichertakt möglich. Lediglich der Lüfter stört permanent mit deutlich hörbaren 3,0 Sone. Neben einem HDTV-Adapter, einem SVideo-Kabel und Norton Internet Security bekommen Käufer die Vollversion von *Chronicles of Riddick* – genial! Den TV-In können Sie per Adapter nutzen. Fazit: Die *Diamond*-Karte ist zwar flotter als Standard-6600-Platinen, für rund 20 Euro mehr bekommen Sie jedoch schon eine noch schnellere Geforce 6600 GT. DM



»Die Massenvernichtungswaffen im Iran sind gelb umkringelt.«

ABIT

Fatal1ty AA8XE

Preis:	Ca. € 239,-
Preis/Leistung:	Befriedigend
Webseite:	www.abit.nl

+ Hervorragende Spieleleistung
+ Sehr stabiler Betrieb
+ Spannungswandler werden gekühlt
− Sehr teuer

Ausstattung: 80%
Eigenschaften: 72%
Leistung: 98%
Gesamt: 89 %

Auch wenn Sie kein Fan des Pro-Gamers Fatal1ty sind, könnte Ihnen das Board FATAL1TY AA8XE gefallen.

Der Mainboard- und Grafikkarten-Fabrikant Abit hat mit Jonathan „Fatal1ty" Wendel den wohl bekanntesten Pro-Gamer der Welt unter Vertrag. Erste Früchte der Zusammenarbeit liegen derzeit in Form des Pentium-4-Mainboards *Fatal1ty AA8XE* in den Händlerregalen. Auf der leuchtend roten Platine prunkt Intels jüngster Chipsatz i925XE. Dieser unterstützt erstmals 266 MHz QDR Frontside-Bus und eignet sich damit für das Prozessor-Flaggschiff P4 Extreme Edition mit 3,46 GHz (Sockel 775). Das *AA8XE* läuft nur mit DDR2-Speicher und PCI-Express-Grafikkarten. Bei der Leistung erzielt die *Fatal1ty*-Platine Bestnoten: In unseren Spiele-Benchmarks ist sie bis zu zehn Prozent schneller als ein Intel-Referenz-Mainboard mit dem gleichen Chipsatz. Auch die Stabilitätstests besteht das *AA8XE* mit Bravour. Schwachpunkt ist die Ausstattung: Zwar fährt Abit zwei LAN-Ports, vier SATA-Anschlüsse inklusive RAID 0 und 1, sechs USB-2.0-Ports sowie eine praktische Diagnose-LED auf, das rechtfertigt aber nicht den stolzen Preis von 240 Euro. Dafür hat der Hersteller allerdings gute Ideen umgesetzt: Zwei Lüfter kühlen die Spannungswandler und zahlreiche LEDs tauchen die Platine in rotes Licht – ein Hingucker in jedem Tower mit Seitenfenster. DM



»Rechts: Beckstein steht auf zünftige Trachten-PCs.«

GAMERSWEAR

Ebag Advanced

Preis:	Ca. € 70,-
Preis/Leistung:	Befriedigend
Webseite:	www.gamerswear.de

+ Schnell und einfach anzubringen
+ Angenehm zu tragen
+ Hohe Stabilität
− Relativ teuer

Ausstattung: 86%
Eigenschaften: 89%
Leistung: 90%
Gesamt: 89 %

Ist der Desktop-PC noch tragbar? Wir sagen ja – und mit der Ebag Advanced sogar ganz leicht.

Besonders nervig an jeder LAN-Party ist der Transport der Spielemaschine. Bis der schwere PC-Klotz samt Kabel seinen Weg ins Auto findet, büßt der Spieler Schweiß und Nerven ein. Nun haben die Pro-Gamer-Versteher von Gamerswear ein eigenes Tragesystem entwickelt – und damit geht (fast) alles wie von selbst! Die *EBag* besteht aus einem Geflecht von Nylongurten. In der getesteten Variante *Ebag Advanced* wird eine praktische Seitentasche mitgeliefert. Wem das nicht reicht, der bekommt mit der *Ebag Pro* für zehn Euro mehr eine Variante mit zwei Taschen. Dank der praktischen Klettverschluss-Befestigungen passen Sie die *Ebag* problemlos in kürzester Zeit der Größe Ihres Spiele-Rechners an – Midi- oder Big-Tower, alles kein Thema. Unser Testgehäuse *CS601* von Chieftech befördern wir in weniger als zehn Minuten sitzfest in die *Ebag*. Entweder tragen Sie den besten Freund des Spielers mit dem stabilen Haltegriff an der Oberseite, oder Sie schnallen sich die PC-Tasche wie einen Rucksack auf den Rücken – das ist bequemer. Die weiche Rückseite verhindert, dass die Kanten des Gehäuses Ihnen blaue Flecken verpassen. Die Tastatur wird in die Vorderseite gesteckt, Kabel, Maus und Kopfhörer verstauen Sie sicher in der Seitentasche. Ab damit! DM

Schnelles Mäuschen

Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als KOSTENLOSES DANKESCHÖN die DIAMONDBACK Magma von RAZER.

Die RAZER DIAMONDBACK sorgt für Aufsehen in der Welt der Computerspieler! Perfekt auf die Bedürfnisse der Profispieler ausgelegt, ist die Maus der Favorit bei den Topspielern auf der ganzen Welt. Aufgrund ihrer Präzision, ihres geringen Gewichts und der extremen Gleitfähigkeit entscheiden sich immer mehr Spieler für die DIAMONDBACK. Schon nach kürzester Zeit können selbst Weltklasse-Spieler nicht mehr ihre Finger von der Maus lassen. Mit der DIAMONDBACK stellt RAZER die weltweit erste optische Maus mit einem 1.600-dpi-Sensor und einer kabelgebundenen 16-Bit-Hochgeschwindigkeits-Datenübertragung vor.

Selbst schnelle, sprunghafte Bewegungen setzt dieser Sensor absolut präzise, flüssig und ohne jegliche Verzögerung oder Abweichung um. Und das auf Unterlagen, an denen viele andere Mäuse scheitern! Die hohe Abtastrate von 5,8 Megapixeln bei 6.500 Bildern pro Sekunde ermöglicht extreme Beschleunigungsraten von bis zu 15 G und eine maximale Geschwindigkeit von 1 m/s.Die von anderen Mäusen bekannte lästige Stand-by-Verzögerung wird durch die DIAMONDBACK außer Kraft gesetzt. Sensor und Tasten reagieren selbst auf kleinste Bewegungen. Sieben individuell programmierbare Tasten inklusive Scrollrad machen die RAZER DIAMONDBACK vielseitig einsetzbar. Die beiden Haupttasten sind mit einer Anti-Rutsch-Beschichtung versehen und lassen selbst verschwitzte Finger sicher auf den Tasten liegen. Durch ihr symmetrisches Design ist die Maus sowohl für Rechts- als auch für Linkshänder geeignet. Der aufsehenerregende Magma-Look verwandelt die Maus in ein rot glühendes Kraftwerk, welches insbesondere im Dunkeln alle Blicke magisch auf sich zieht. Die RAZER DIAMONDBACK ist die neue Referenz in Sachen Präzision und Schnelligkeit im Bereich der High-End-Mäuse und wurde als offizielle Maus der World Cyber Games ausgewählt.

Zum Lieferumfang der DIAMONDBACK gehört eine LAN-Pak genannte Transporttasche aus hochwertigem Neopren.

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 12 Ausgaben)

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Razer Diamondback Magma (Art.-Nr. 002637)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

PA PR 17

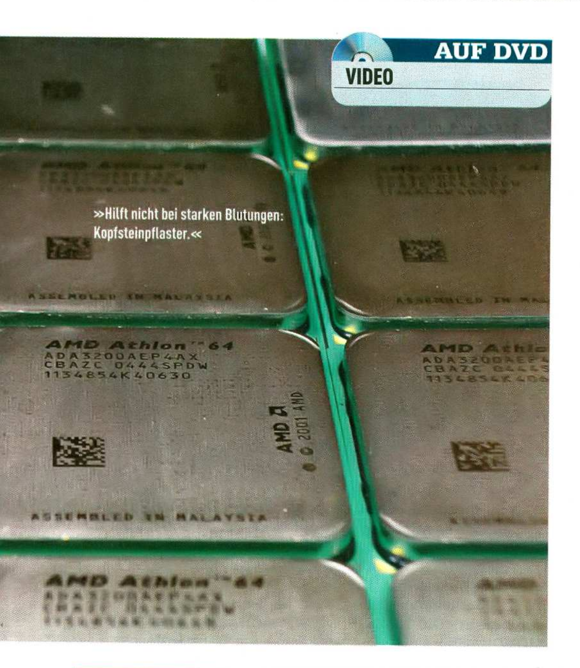
❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Kernbedienung

Der ATHLON 64 ist derzeit mit Abstand die beste CPU für Spieler. PC ACTION verrät, was Sie vor dem Kauf unbedingt beachten sollten, welcher Prozessorkern sich wirklich lohnt und wie Sie alle Funktionen vollständig nutzen.



»Hilft nicht bei starken Blutungen: Kopfsteinpflaster.«

Damit läuft der neue Winchester-Kern

Der neue Athlon-64-Kern funktioniert nicht mit jedem Board. Prüfen Sie daher vor dem Kauf die Kompatibilität zu Ihrer Hauptplatine!

Mainboard	Chipsatz	A64 3000+	A64 3200+	A64 3500+
Abit				
AV8 (3rd eye)	K8T800 Pro	Ab BIOS 16	Ab BIOS 16	Ab BIOS 16
KV8 PRO (3rd Eye)	K8T800 Pro	Ab BIOS 17	Ab BIOS 17	Ab BIOS 17
KV8	K8T800	Ab BIOS 23	Ab BIOS 23	Ab BIOS 23
KV8-MAX3	K8T800	Ab BIOS 23	Ab BIOS 23	Ab BIOS 23
AX8 (3rd eye)	K8T890	Alle Versionen	Alle Versionen	Alle Versionen
AX8-V	K8T890	Alle Versionen	Alle Versionen	Alle Versionen
NF8	Nf3 250Gb	Alle Versionen	Alle Versionen	Alle Versionen
NF8-V	Nf3 250Gb	Alle Versionen	Alle Versionen	Alle Versionen
Asus				
A8V Deluxe	K8T800 Pro	Ab 1008	Ab 1008	Ab 1008
Elitegroup				
KV2 Extreme	K8T800 Pro	Ab Bios 1.1F	Ab Bios 1.1F	Ab Bios 1.1F
MSI				
K8N Neo2 Platin.	Nf3 Ultra	Ab BIOS 1.1	Ab BIOS 1.1	Ab BIOS 1.1
K8T Neo2-FIR	K8T800 Pro	Keine Angabe	Keine Angabe	Keine Angabe

Alle kennen ihn, viele wollen ihn und ein Großteil unserer Leser hat ihn schon: Der Athlon 64 bietet viel Spieleleistung für vergleichsweise wenig Geld. Die meisten Anwender wissen jedoch gar nicht, wie viele Funktionen tatsächlich in AMDs aktuellem Prozessor stecken. Mehr Leistung, höhere Stabilität und leiserer Betrieb sind mit unseren Praxis-Tipps kein Problem.

LASST EUCH NICHT VERARSCHEN

Clawhammer, *Newcastle* oder *Winchester*, Sockel 754 oder besser Sockel 939 – der Kauf eines Athlon 64 gleicht oft einer Bestellung im China-Restaurant. Damit Sie Ihr Geld garantiert in die richtige CPU investieren, brauchen Sie nur wenige Grundsätze zu beachten: Wer Prozessor und Hauptplatine austauscht, sollte stets zum neuen Sockel 939 greifen. Für den älteren Sockel 754 fertigt AMD in diesem Jahr keine weiteren Prozessoren – somit können Sie nicht auf eine schnellere CPU aufrüsten. Der beste Prozessorkern ist der *Winchester*. Im Gegensatz zum Vorgängermodell *Newcastle* produziert man diesen im feineren Herstellungsverfahren (90 Nanometer anstelle von 130). Zudem arbeitet er mit niedrigerer Kernspannung. Dadurch wird der Prozessor nicht so warm und lässt sich auch besser übertakten. Welche Mainboards mit dem neuen Kern zusammenarbeiten und bei welchen Platinen zunächst ein BIOS-Update fällig ist, erfahren Sie im Extrakasten „Damit läuft der neue Winchester-Kern".

ICH WILL ALLES!

Eine Besonderheit des Athlon 64 ist die Funktion *Cool'n'Quiet*. Wie bei Notebook-CPUs taktet sich der Prozessor bei geringer Auslastung selbstständig herunter. So laufen aktuelle Athlon-64-Modelle etwa beim Surfen im Internet oder wenn Sie eine DVD schauen nur mit einem GHz, bei aktuellen Prozessoren sind es sogar nur 800 MHz. Dadurch bleibt die CPU deutlich kühler. Falls Sie einen regelbaren Lüfter verwenden, senkt dieser zudem selbstständig die Drehzahl und ist somit deutlich leiser. Unter „Bleib doch mal Cool'n'Quiet" erfahren Sie, wie Sie die Nerven schonende Technik aktivieren. Das aktuelle Tuning-Tipp-Video auf unserer Heft-DVD zeigt zudem Schritt für Schritt, wie *Cool'n'Quiet* funktioniert und was dabei zu beachten ist. Bei manchen älteren Spielen kann diese Funktion allerdings vereinzelt auch für Probleme sorgen. Beispielsweise liefen ältere Titel mit der ersten *Unreal*-Engine nicht stabil – schalten Sie *Cool'n'Quiet* dann besser wieder ab. Vereinzelt berichten Leser zudem, dass der Prozessor unter Windows nicht heruntertaktet. In diesem Fall hilft gewöhnlich ein BIOS-Update. Überprüfen Sie auf der Webseite des entsprechenden Mainboard-Herstellers, ob eine neue BIOS-Version verfügbar ist. Die meisten Platinen-Fabrikanten bieten eine Software an, mit der Sie das Update bequem und sicher unter Windows durchführen.

DER PERFEKTE SPEICHER

Eine häufige Fehlerquelle ist der verwendete Arbeitsspeicher. So haben ältere Athlon-64-CPUs teilweise Probleme mit CL2-RAM. Falls Ihr Prozessor instabil läuft, heben Sie im BIOS die Latenz von 2 auf 2,5 oder 3 an. Sie finden den Eintrag für die CAS-La-

Bleib einfach Cool'n'Quiet

Der Athlon 64 verfügt über eine geniale Energiesparfunktion, die einen leiseren und kühleren Systembetrieb ermöglicht. PC ACTION zeigt, wie's geht!



Windows XP

Aktivieren Sie *Cool'n'Quiet* zunächst im BIOS und installieren Sie anschließend den CPU-Treiber von unserer Heft-DVD. Danach öffnen Sie die „Systemsteuerung" und klicken die „Energieoptionen" an. Unter „Energieschema" wählen Sie nun „Tragbar/ Laptop" aus und bestätigen mit „Ok".



Windows 2000

Wenn Sie Windows 2000 nutzen, benötigen Sie eine spezielle Software für *Cool'n'Quiet*. Diese finden Sie ebenfalls auf unserer Heft-DVD. Nach der Installation erscheint in den „Energieoptionen" eine weitere Registerkarte, mit dessen Hilfe Sie die Stromspartechnik aktivieren.

tenz gewöhnlich unter „Chipset Settings" oder „Memory Configuration". Die aktuellen Sockel-939-Mainboards kämpfen mit einem anderen Problem: Wenn Sie drei Speichermodule einsetzen, starten die meisten Platinen gar nicht erst. Wir empfehlen daher, beim Athlon 64 für Sockel 939 möglichst zwei Riegel zu verwenden. Auch der Speichertakt spielt eine entscheidende Rolle, da dieser unmittelbar vom Prozessortakt abhängt. Arbeiten DDR333-Module im PC, werden sie nicht immer mit dem vollen Takt angesprochen. Bei einer 2.200-MHz-CPU wird der Speicher beispielsweise anstelle von 166 MHz DDR nur mit 157 MHz DDR angesteuert – Spiele laufen dadurch etwas langsamer. Verwenden Sie also unbedingt DDR400-Module, diese nutzen stets den vollen Takt und erzielen klar die beste Spieleleistung. Ein weiteres Problem betrifft alle Athlon-64-CPUs: Um vier Speicherriegel verwenden zu können, ist darauf zu achten, dass die Module nur auf einer Seite mit Speicherchips bestückt sind (Single-Sided). Wenn Sie Dual-sided-RAM haben, kann maximal ein Pärchen eingesetzt werden. Um Probleme zu vermeiden, kaufen Sie daher am besten zwei DDR400-Module mit jeweils 512 MByte Kapazität.

GIB VIREN KEINE CHANCE

Eine sehr nützliche, aber eher unbekannte Funktion von Athlon-64-Prozessoren ist der integrierte Hardware-Virenschutz. Die *DEP*-Technik (Data Execution Prevention) verhindert, dass ein schädlicher Programmcode ausgeführt wird. Voraussetzung hierfür ist *Windows XP* mit *Service Pack 2*. Grundsätzlich ist jede Athlon-64-CPU und jedes Mainboard für den Viren- und Wurm-Killer geeignet. Bei manchen Hauptplatinen ist die Funktion allerdings zunächst im BIOS zu aktivieren. Beim A8V von Asus setzen Sie beispielsweise im BIOS die Option „NX Feature" auf „Enabled". Falls es bei Ihrem Mainboard keinen entsprechenden Schalter gibt, ist *DEP* bereits aktiviert.

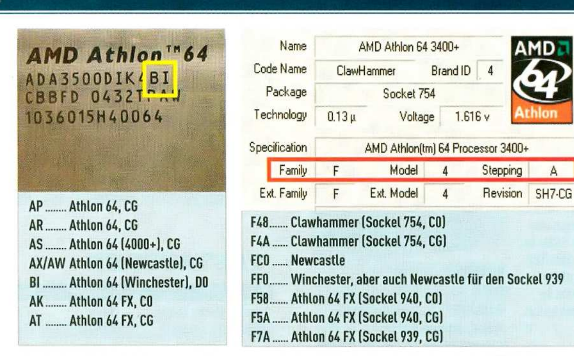
DEP KONFIGURIEREN

Standardmäßig berücksichtigt der Schutz nur Windows-Programme. Um einzustellen, dass alle übrigen Anwendungen ebenfalls überprüft werden, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den *Windows*-Arbeitsplatz und wählen „Eigenschaften". Unter der Registerkarte „Erweitert" klicken Sie bei „Systemleistung" auf „Einstellungen". Im neuen Fenster wählen Sie „Datenausführungsverhinderung". Nun aktivieren Sie „Datenausführungsverhinderung für alle Programme ..." und bestätigen mit „Ok". Falls manche Programme anschließend nicht mehr funktionieren, können Sie diese über die Schaltfläche „Hinzufügen" als Ausnahme kennzeichnen. Fortan berücksichtigt *DEP* in diesen Fällen die entsprechenden Anwendungen nicht mehr und sie sollten wieder ohne Einschränkung laufen. Bedenken Sie aber, dass *DEP* eine Firewall oder einen vollwertigen Virenscanner nicht ersetzen kann. DANIEL MÖLLENDORF

Welchen Athlon 64 besitze ich?

In den Regalen von großen Hardware-Händlern tummeln sich zahllose Athlon-64-Steppings mit unterschiedlichen CPU-Kernen. Beim Neukauf sollten Sie möglichst einen Prozessor mit dem brandneuen *Winchester*-Kern kaufen. Welchen Kern die vorliegende CPU hat, können Sie direkt auf dem Prozessor ablesen. Endet die oberste Zeile des Chip-Aufdrucks mit „BI", halten Sie den aktuellen *Winchester*-Kern in den Händen. In der nebenstehenden Tabelle haben wir aufgelistet, welche Endung für welchen Kern steht.

Falls bereits ein Athlon 64 in Ihrem PC seinen Dienst tut, können Sie mit dem kostenlosen Programm *CPU-Z* direkt unter Windows herausfinden, mit welchem Kern Ihr Prozessor arbeitet. Achten Sie dazu auf die Zeile „Family". Der Eintrag „F4A" steht beispielsweise für den alten *Clawhammer*-Kern auf dem Sockel 754. Sie bekommen das praktische Tool von unserer Heft-DVD oder von www.cpuid.com/cpuz.php.



AP	Athlon 64, CG
AR	Athlon 64, CG
AS	Athlon 64 (4000+), CG
AX/AW	Athlon 64 (Newcastle), CG
BI	Athlon 64 (Winchester), D0
AK	Athlon 64 FX, C0
AT	Athlon 64 FX, CG

F48	Clawhammer (Sockel 754, C0)
F4A	Clawhammer (Sockel 754, CG)
FC0	Newcastle
FF0	Winchester, aber auch Newcastle für den Sockel 939
F58	Athlon 64 FX (Sockel 940, C0)
F5A	Athlon 64 FX (Sockel 940, CG)
F7A	Athlon 64 FX (Sockel 939, CG)

ATHLON 64 IDENTIFIZIEREN: Kern und Stepping ermitteln Sie mithilfe des Chip-Aufdrucks oder der CPU-ID, die von Tools wie CPU-Z ausgelesen wird.

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ganz egal, ob Grafikkarte, Mainboard oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

LABORBERICHT

Neue Produkte im Kurztest

Sparkle SP-AG43DH



Nachdem sich die Geforce 6600 GT für AGP etabliert hat, bringt Nvidia auch die kleinere 6600 heraus. Der Geforce-6600-Grafikchip verfügt über acht Pixel- und drei Vertex Shader. Während der Grafikchip mit 300 MHz arbeitet, taktet der Speicher mit 275 MHz DDR. Der 40-Millimeter-Lüfter rotiert leise mit 1,4 Sone. Die Ausstattung lässt zu wünschen übrig: Software-Beigaben sucht der Käufer vergeblich. Der *Sparkle SP-AG43DH* ist eine 6600-Platine zum guten Preis. Gelegenheitsspieler, die ohne große Qualitäts-Modi auskommen, können zugreifen. (US)

- \+ Guter Preis
- \+ Leiser Lüfter
- − Keine Software
- − Vergleichsweise langsam

Hersteller:	Sparkle
Preis:	€ 149,-
Webseite:	www.alternate.de
Preis/Leistung:	Noch gut

GESAMT: 72%

Pocket Hard Drive

Das sieben Zentimeter kleine *Pocket Hard Drive* bietet satte fünf GByte Speicherplatz. Im Inneren steckt eine Festplatte (7,3 MByte lesen, 5 MByte schreiben). Innovativ ist der Drehmechanismus, der das USB-Kabel aus dem kleinen Speicher „ausrollt" oder verschwinden lässt. (US)

- \+ Klein und leicht
- \+ Kein Stromanschluss
- \+ Cleveres Design
- − Relativ langsam

Hersteller:	Seagate
Preis:	€ 150,-
Webseite:	www.seagate.de
Preis/Leistung:	Befriedigend

GESAMT: 82%

Nforce4-939



Mit PCI Express x16, zwei PCI-x1- und drei normale PCI-Slots ist das *Nforce4-939*-Board gut ausgestattet. Neben je vier SATA- und USB-2.0-Ports gibt es zusätzlich Gigabit-LAN. Wenn Sie sich ein schnelles und preiswertes Sockel-939-System zulegen wollen, ist das Teil erste Wahl. (US)

- \+ Schnell und stabil
- \+ Sehr günstig
- \+ Tuning- und Overclocking-Funktionen
- − Mittelmäßige Ausstattung

Hersteller:	Elitegroup
Preis:	€ 80,-
Webseite:	www.elitegroup.de
Preis/Leistung:	Sehr gut

GESAMT: 81%

GRAFIKKARTEN



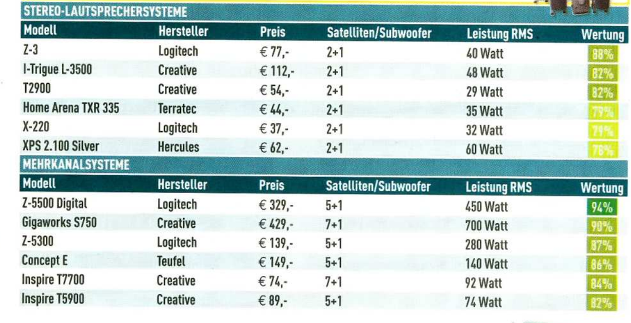
DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO

Modell	Hersteller	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
Winfast A6600 GT TDH	Leadtek	€ 209,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	80%
NX6600GT-VTD128	MSI	€ 209,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	80%
Geforce 6600 GT	Galaxy	€ 229,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	525 MHz/525 MHz DDR	79%
Aeolus 6600GT-DV128	Aopen	€ 209,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	450 MHz/450 MHz DDR	78%
SP-AG43GDH	Sparkle	€ 199,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	74%
Excalibur 9800 Pro IceQ	HIS	€ 249,-	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	72%
Excalibur 9800 Pro	HIS	€ 219,-	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	70%
9800Pro-TD128	MSI	€ 184,-	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	378 MHz/338 MHz DDR	68%
Atlantis 9800 Pro	Sapphire	€ 199,-	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	68%
FX 5900 XT VTD128	MSI	€ 179,-	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,5 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	67%

GRAFIKKARTEN ÜBER 250 EURO

Modell	Hersteller	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
Excalibur X800 XT IceQ II	HIS	€ 549,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	92%
Winfast A400 Ultra TDH	Leadtek	€ 509,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	92%
Geforce 6800 Ultra	Innovision	€ 499,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	91%
NX6800U-T2D256	MSI	€ 489,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	91%
GV-R80X256V	Gigabyte	€ 479,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	91%
V9999 Ultra Deluxe	Asus	€ 479,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	90%
Trinity Geforce 6800 Ultra	Albatron	€ 489,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	410 MHz/550 MHz DDR	90%
Winfast A400 GT	Leadtek	€ 399,-	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	90%
AX 800 XT	Asus	€ 489,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	90%
Toxic X800 Pro Vivo	Sapphire	€ 449,-	Radeon X800 Pro	256 DDR3 [1,6 ns]	472 MHz/452 MHz DDR	90%

LAUTSPRECHERSYSTEME



STEREO-LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Wertung
Z-3	Logitech	€ 77,-	2+1	40 Watt	88%
I-Trigue L-3500	Creative	€ 112,-	2+1	48 Watt	82%
T2900	Creative	€ 54,-	2+1	29 Watt	82%
Home Arena TXR 335	Terratec	€ 44,-	2+1	35 Watt	79%
X-220	Logitech	€ 37,-	2+1	32 Watt	79%
XPS 2.100 Silver	Hercules	€ 62,-	2+1	60 Watt	76%

MEHRKANALSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Wertung
Z-5500 Digital	Logitech	€ 329,-	5+1	450 Watt	94%
Gigaworks S750	Creative	€ 429,-	7+1	700 Watt	90%
Z-5300	Logitech	€ 139,-	5+1	280 Watt	87%
Concept E	Teufel	€ 149,-	5+1	140 Watt	86%
Inspire T7700	Creative	€ 74,-	7+1	92 Watt	84%
Inspire T5900	Creative	€ 89,-	5+1	74 Watt	82%

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Sondertasten	Anschluss	Wertung
Cymotion Master Xpress	Cherry	€ 23,-	29	PS/2, USB	93%
Multimedia Keyboard	Microsoft	€ 18,-	17	PS/2	93%
Internet Navigator	Logitech	€ 23,-	21 + Scrollrad	PS/2, USB	93%
Navigator Office XP	Typhoon	€ 11,-	31 + Scrollrad	PS/2	92%
Zboard ZBD101	Ideazon	€ 43,-	Je nach Auflage	PS/2, USB	83%

Hinweis: Einige Produkte wurden abgewertet

MAINBOARDS

MAINBOARDS SOCKEL A (ATHLON XP)							
Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
A7N8X-E Deluxe WE	Asus	€ 100,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 & 1.000 MBit/s	100-300 MHz	85%
AK79D-400 Max	Aopen	€ 100,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 MBit/s	100-255 MHz	84%
K7N2 Delta 2 Platinum	MSI	€ 90,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-300 MHz	83%
A7V880-UAYZ	Asus	€ 80,-	KT880	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-227 MHz	82%
AN7	Abit	€ 94,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 MBit/s	100-300 MHz	82%
MAINBOARDS SOCKEL 754 (ATHLON 64)							
Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
K8T Neo-FIS2R	MSI	€ 104,-	K8T800	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	190-280 MHz	90%
K8T Neo-FSR	MSI	€ 80,-	K8T800	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	190-280 MHz	89%
K8V Deluxe SE	Asus	€ 110,-	K8T800	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	86%
K8N Neo Platinum	MSI	€ 110,-	Nforce3 250 Gb	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	84%
KV8-Pro	Abit	€ 94,-	K8T800 Pro	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	84%
MAINBOARDS SOCKEL 939 (ATHLON 64)							
Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
A8N-SLI Deluxe	Asus	€ 170,-	Nforce4 SLI	2x PCIE/2/8xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	95%
K8N Diamond-54G	MSI	€ 210,-	Nforce4 SLI	2x PCIE/3/4xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	91%
K8NXP-9	Gigabyte	€ 200,-	Nforce4 Ultra	PCIE x16/5/8xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	86%
Abit AV8	Abit	€ 130,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	200-333 MHz	85%
MAINBOARDS SOCKEL 478 (PENTIUM 4)							
Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
IC7-Max3	Abit	€ 170,-	Intel i875P	AGP 8X/5/6xSATA150	1.000 MBit/s	100-412 MHz	88%
P4C800-E Deluxe	Asus	€ 175,-	Intel i875P	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	86%
IC7	Abit	€ 120,-	Intel i875P	AGP 8X/5/2xSATA150	-	100-412 MHz	85%
865PE Neo2-PFS PE	MSI	€ 87,-	Intel i865PE	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-500 MHz	82%
MAINBOARDS SOCKEL 775 (PENTIUM 4)							
Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI x1/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
Fatality AA8XE	Abit	€ 240,-	Intel 925XE	PCIE/2/2/4xSATA150	100 & 1.000 MBit/s	100-400 MHz	89%
865PE Neo3	MSI	€ 95,-	Intel i865PE	AGP 8X/-/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-500 MHz	86%
915P Neo2 Platinum	MSI	€ 144,-	Intel i915P	PCIE/2/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-500 MHz	84%
AG8 + Third Eye	Abit	€ 130,-	Intel i915P	1/3/2/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-300 MHz	84%

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	Soundchip	Ausstattung	Wertung
SB Audigy 2 ZS Plat. Pro	Creative	€ 229,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	92%
SB Audigy Player	Creative	€ 59,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	89%
Aureon 7.1 Universe	Terratec	€ 135,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	88%
Fortissimo III	Hercules	€ 49,-	Crystal CS4624-CQ	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	83%
Aureon 7.1 Space	Terratec	€ 89,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	74%

MONITORE



MONITORE CRT 19 ZOLL					
Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Wertung
109B50	Philips	€ 209,-	D-Sub (fest)	30-97 kHz	82%
901B	LG	€ 169,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	77%
VL951T	CTX	€ 159,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	77%
MONITORE TFT 17 ZOLL					
Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Wertung
Prolite E435S	Iiyama	€ 279,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	80%
VP171b (8 ms)	Viewsonic	€ 449,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	80%
FP783	Benq	€ 399,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	76%
MONITORE TFT 19 ZOLL					
Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Wertung
PSDM-HS94P	Sony	€ 699,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	80%
VX912	Viewsonic	€ 469,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	80%
Prolite E481S	Iiyama	€ 449,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	73%

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Auflösung	Wertung
MX1000 Laser	Logitech	€ 55,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	95%
MX700	Logitech	€ 40,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	94%
MX510	Logitech	€ 30,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	90%
Diamondback	Razer	€ 43,-	7 + Scrollrad	PS/2, USB	1.600 dpi	88%

ENDKRASSE PCs

DER EINSTEIGER-PC



„Für knapp 800 Euro erhalten Sie ein preiswertes Spiele-System mit guter Leistung."

€ 804,- *

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	AMD Sempron 3100+ (Paris)	€ 99,-
Kühler	Thermaltake TR2-M6	€ 7,-
Hauptplatine	MSI K8T Neo-FSR (K8T800, Sockel 754)	€ 68,-
Arbeitsspeicher	Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL3	€ 59,-
Grafikkarte	Sparkle SP-AG43DH (Geforce 6600)	€ 127,-
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 23,-
Festplatte	Maxtor 6Y080L0 (80 GByte)	€ 48,-
Netzteil	Coba Ultra Silence AP400-X	€ 69,-
Gehäuse	GMC Neo Classic	€ 39,-

DER AUFSTEIGER-PC



„Das Casetek CS-1020 besitzt keine Gehäuselüfter. Investieren Sie zusätzlich in zwei leise 80-Millimeter-Lüfter."

€ 1.095,- *

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Athlon 64 3200+ (Winchester)	€ 178,-
Kühler	Thermaltake Silent Boost K8	€ 20,-
Hauptplatine	Elitegroup Nforce4-A939 (Nforce4, Sockel 939)	€ 76,-
Arbeitsspeicher	Infineon 2x 512 MByte, DDR400, CL3	€ 150,-
Grafikkarte	Asus N6600GT Extreme (Geforce 6600 GT)	€ 194,-
Soundkarte	Creative SB Audigy LS	€ 21,-
Festplatte	Samsung SP1213N (120 GByte)	€ 67,-
Netzteil	Coba Ultra Silence AP400-X	€ 69,-
Gehäuse	Casetek CS-1020	€ 55,-

DER HIGH-END-PC



„Das Protzer-System setzt natürlich auf PCI Express. SLI bietet genügend Potenzial zum Aufrüsten durch eine zweite Grafikkarte."

€ 2.471,- *

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Athlon 64 4000+ (Sledgehammer)	€ 645,-
Kühler	Thermaltake Silent Boost K8	€ 20,-
Hauptplatine	Asus A8N-SLI D. (Nforce4 SLI, S.939)	€ 139,-
Arbeitsspeicher	Corsair C2 2x 512 MByte, DDR400, CL2	€ 194,-
Grafikkarte	HIS Radeon X850 XT PE (Radeon X850 XT)	€ 564,-
Soundkarte	Creative SB Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 210,-
Festplatte	Western Digital WD740GD (74 GByte)	€ 149,-
Netzteil	Sharkoon Silentstorm SHA480-9A	€ 87,-
Gehäuse	Lian Li PC-V1000	€ 198,-

* Die drei PC-Preise inkl. € 265,- Pauschale für DVD-/Disketten-Laufwerk, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

CD-ROM/DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, dass jedes Programm unserer Cover-CD-ROM/DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

WICHTIG: Ein Umtausch ist nur gegen diesen Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Nicht brechen – Verletzungsgefahr!) und an uns senden:

COMPUTEC MEDIA AG • DATENTRÄGER PC ACTION • DR.-MACK-STRASSE 77 • 90762 FÜRTH

GARANTIECOUPON PC ACTION 4/2005

❑ DVD ❑ DVD „Ab-18-Edition"

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

FEHLERBESCHREIBUNG:

INSERENTENVERZEICHNIS:

HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

HERSTELLER-HOTLINES

ACCLAIM	www.acclaim.de	01 90-82 46 63	01 80-52 22 52 46 (techn. Fragen) Mo-So 8:00-24:00 Uhr
ACTIVISION	www.activision.de	01 90-51 00 55	24 Std. täglich (nicht an Feiertagen)
		01 805-22 51 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 14:00-18:00, Sa-So 16:00-18:00
ASCARON	www.ascaron.de	0 52 41-96 66 90	Mo-Fr 14:00-17:00
ATARI	www.atari.de	01 90-77 18 83	Mo-So 14:00-17:00
		01 90-77 18 82 (techn. Fragen)	Mo-So 14:00-17:00
AVALON INTERACTIVE	www.vid.de	01 90-77 18 88	24 Std. täglich
		01 90-77 18 87 (techn. Fragen)	24 Std. täglich
BIGBEN INTERACTIVE	www.bigben-interactive.de	01 90-88 24 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
		01 90-88 24 15 (Spieletipps)	Mo-So 8:00-24:00
BLUE BYTE SOFTWARE	www.bluebyte.net	01 90-88 24 12; 01 80-55 54 49 38 (techn. Fragen)	Mo-Do 15:00-19:00; Fr 15:30-19:00
CDV	www.cdv.de	01 80-52 66 299; 01 80-52 99 266 (techn. Fragen)	Mo-Fr 09:00-17:00
CODEMASTERS	www.codemasters.de	01 90-82 46 44; 01 90-87 32 68 61 (techn. Fragen)	Mo-Fr 08:00-22:00
DISNEY INTERACTIVE	www.disney.de/DisneyInteractive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00
EIDOS	www.eidos.de	01 90-83 95 82	Mo-So 10:00-22:00
		01 90-83 95 72 (techn. Fragen)	Mo-So 10:00-22:00
ELECTRONIC ARTS	www.electronicarts.de	01 90-78 79 06	24 Std. täglich
		01 90-77 66 33 (techn. Fragen)	Mo-Sa 11:00-20:00
EMPIRE INTERACTIVE	www.empireinteractive.de	01 90-75 47 74 76; 01 90-75 47 74 75 (techn. Fragen)	Mo-Fr 11:00-20:00
FLASHPOINT	www.flashpoint.de	01 90-84 60 27; 01 90-84 60 26 (techn. Fragen)	Mo-So 08:00-24:00
JOWOOD	www.jowood.de	01 90-82 46 67; 01 80-56 56 008 (techn. Fragen)	Mo-So 07:00-24:00
KOCH MEDIA	www.kochmedia.de	01 90-82 46 67; 01 80-56 56 008 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
KONAMI	www.konami.com	01 90-82 46 94 (Spieletipps)	Mo-So 8:00-24:00
		01 90-74 52 47 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
MAX DESIGN	www.max-design.at	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15:00-18:00
MICROSOFT	www.microsoft.com/germany/support	01 80-56 72 255	Mo-Fr 8:00-18:00
NAVIGO	www.navigo.de	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13:00-18:00
NEO	www.neo.at	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15:00-18:00
NINTENDO	www.nintendo.de	01 30-58 06	Mo-Fr 11:00-19:00
POINTSOFT	www.pointsoft.net	01 90-82 46 68; 01 80-55 54 935	Mo-So 08:00-24:00
SONY COMPUTER ENT.	www.sonyinteractive.com	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10:00-20:00
SUNFLOWERS	www.sunflowers.de	01 90-51 05 50	Mo-Fr 11:00-19:00
TAKE 2 INTERACTIVE	www.take2.de	01 90-87 32 68 36	Mo-So 8:00-24:00
		0 18 05-21 73 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
THQ	www.thq.de	0 18 05-60 55 11	Mo-Fr 16:00-20:00
		01 90-50 55 11 (Spieletipps)	Mo-Fr 16:00-20:00
UBISOFT	www.ubisoft.de	01 90-88 24 12 10	Mo-So 8:00-24:00
		0 18 05-55 49 38 (techn. Fragen)	Mo-Fr 9:00-18:00
VIVENDI UNIVERSAL	www.vivendiuniversalinteractive.de	0 61 03-99 40 40 (Ortstarif, techn. Fragen)	Mo-Fr 10:00-19:00

PC ACTION HOTLINES

PROBLEME MIT SPIELEN?	Spieletipps-Hotline	01 90 – 82 48 36*	(täglich 8-24 Uhr)
ÄRGER MIT DER HARDWARE?	Hardware-Hotline	01 90 – 82 48 35*	(täglich 7-24 Uhr)

* Ein Anruf kostet € 1,86/Minute.

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

IMPRESSUM

ANSCHRIFT

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Action
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

ANSCHRIFT DES COMPUTEC ABO-SERVICE:
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf

ZENTRALE ABO-NUMMER:
Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computec.abo@pvz.de

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

REDAKTION

CHEFREDAKTEUR
Christian Bigge (V. i. S. d. P.)

LEITENDER REDAKTEUR
Joachim Hesse

REDAKTION
Ahmet Iscitürk, Andreas Bertits, Marc Brehme, Ralph Wollner, Lukasz Ciszewski

FREIE MITARBEITER
Heinrich Lenhardt, Rebecca Ritter, Alexander Krug, Alexander Frank, Felix Lohmeier

CD-/DVD-/VIDEOABTEILUNG
Jürgen Melzer (Ltg.), Harald Wagner (Ltg.), René Behme, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer

REDAKTION HARDWARE
Thilo Bayer (Ltg.), Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Christian Gögelein, Oliver Haake, Daniel Möllendorf, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt

REDAKTION SPIELETIPPS
Ansgar Steidle, Stefan Weiß, Michael Meyer

LAYOUT
Carola Giese, René Weinberg, Hansgeorg Hafner, Gisela Müller

HEFTDESIGN
Andreas Schulz

BILDREDAKTION
Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff

TEXTCHEF COMPUTEC
Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose

TEXTCHEF PC ACTION
Wilfried Barbknecht

TEXTKORREKTUR
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner

FOTOGRAFEN
Thomas Riese, Dirk Kartscher

TITEL
© Eidos GmbH/Activision Deutschland GmbH
Gestaltung: Carola Giese

ISSN/PRESSEPOST: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 0946-6290 **VKZ** B 50027

AWA ACTA PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 443.244 Leser.

Bei **COMPUTEC MEDIA** erscheinen außerdem:






VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: 09 11/28 72-100
Fax: 09 11/28 72-200

VERTRIEBSLEITUNG
Klaus-Peter Ritter

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

PRODUKTIONSLEITUNG
Martin Closmann, Ralf Kutzer

WERBEABTEILUNG
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

ABONNEMENT
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 55,20
(Ausland € 68,40)

ABO-SERVICE
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Tel.: 04 51/49 06-700
Fax: 04 51/49 06-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

ABONNEMENTBESTELLUNG ÖSTERREICH
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46/882-882
Fax: 0 62 46/882-52 77
E-Mail: computec@leserservice.at
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 64,20

DRUCK

RR DONNELLEY EUROPE, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

ANZEIGENKONTAKT

CMS MEDIA SERVICES GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-340 / Fax: +49-911-2872-241

ANZEIGENBERATUNG::
Wolfgang Menne: Telefon: +49-911-2872-144
wolfgang.menne@computec.de
Thorsten Szameitat: Telefon: +49-911-2872-141
thorsten.szameitat@computec.de
Sven Wedig, Celebration Media: Telefon: +49-30-85954-641
sven.wedig@computec.de

ANZEIGENDISPOSITION:
Judith Linder: judith.linder@computec.de

DATENÜBERTRAGUNG:
E-Mail: anzeigen@computec.de

ES GELTEN DIE MEDIA-DATEN NR. 18 VOM 1.10.2004

VERANTWORTLICHE FÜR ANZEIGEN IM SINNE DES PRESSERECHTS:
Oliver von Quadt

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg. Verkaufte Auflage 4. Quartal 2004: 108.099 Exemplare.

DIE PC ACTION 5/2005 ERSCHEINT AM 23. MÄRZ 2005.

DAS IST DEIN STIMMZETTEL!

1. WIE ALT SIND SIE? _____

2. WELCHE SPIELE-SYSTEME BESITZEN SIE ODER WOLLEN SIE KAUFEN?

KAUFEN	HABE ICH	WILL ICH
PlayStation 2	☐	☐
Game Boy	☐	☐
GameCube	☐	☐
Xbox	☐	☐
PC < 1.000 MHz	☐	☐
PC > 1.000 MHz	☐	☐

3. VERFÜGT IHR PC ÜBER EIN DVD-LAUFWERK?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

4. WIE BEURTEILEN SIE PC ACTION?

	SEHR	AUSREICHEND	WENIGER
Kompetent:	☐	☐	☐
Kritisch:	☐	☐	☐
Informativ:	☐	☐	☐
Übersichtlich:	☐	☐	☐
Preiswert:	☐	☐	☐
Optisch ansprechend:	☐	☐	☐

5. WELCHE NOTEN GEBEN SIE PC ACTION?
(Schulnoten: 1 = genial, 6 = buh!)

	1	2	3	4	5	6
Aktuelle Ausgabe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Textqualität:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Layout:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Titelbild:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
DVD/CD-ROM:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

6A. WIE GEHEN SIE INS INTERNET?
☐ Analog ☐ ISDN ☐ DSL ☐ Habe kein Internet

6B. SOLLTEN SIE „DSL" ANGEKREUZT HABEN, WELCHEN PROVIDER NUTZEN SIE?
☐ AOL ☐ T-Online ☐ Anderen: __________

7. WIE OFT IM JAHR KAUFEN SIE PC ACTION?
(Geben Sie eine Zahl von 1 bis 12 an)
____

8. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE RUBRIKEN UND HEFTINHALTE MIT SCHULNOTEN:
(Schulnoten: 1 = genial, 6 = buh!)

	1	2	3	4	5	6
News:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Leserbriefe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Blickpunkt:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spielerforum:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spieletipps:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
CD-/DVD-Inhalte:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

9. WELCHE ANDEREN COMPUTERSPIELE-MAGAZINE LESEN SIE?
____
____
____

10. WELCHES IST IHR LIEBLINGSGENRE?
☐ Action ☐ Adventure ☐ Sport- & Rennspiel
☐ Rollenspiel ☐ Strategie ☐ Simulation

11. WELCHE VERSION VON PC ACTION HABEN SIE GEKAUFT?
☐ PC-ACTION-DVD ☐ PC-ACTION-CD-ROM

12. SIND SIE ABONNENT?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

13. WIE VIELE SPIELE KAUFEN SIE IM MONAT?
☐ Keins ☐ Eins bis zwei ☐ Mehr als zwei

14. WIE IST IHRE CPU GETAKTET (NICHT ÜBERTAKTET)?
☐ Weiß ich nicht ☐ 501 bis 700 MHz
☐ 701 bis 1.000 MHz ☐ 1.001 bis 1.500 MHz
☐ 1.501 bis 2.000 MHz ☐ 2.001 bis 2.500 MHz
☐ Mehr als 2.500 MHz

15. BITTE BEWERTEN SIE DIE FOLGENDEN ARTIKEL:

	A	1	2	3	4	5
Blickpunkt: Grafikupdates	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Blickpunkt: Hermann Maier	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Hitman: Blood Money	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Act of War	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Imperial Glory	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: F.E.A.R.	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Bet on Soldiers	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Star Wars: Republic Commando	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Star Wars: KotOR 2	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Playboy: The Mansion	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: UEFA Champions League 2004-2005	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Demonstone	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Tipps: Star Wars: Republic Commando	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Tipps: Star Wars: KotOR 2	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Tipps: Chronicles of Riddick	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware: Grafikchips	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware: Notebooks	☐	☐	☐	☐	☐	☐

A = (Noch) nicht gelesen, Spiel interessiert mich nicht; 1 = Sehr gut; 2 = Gut; 3 = Durchschnittlich; 4 = Ausreichend; 5 = Miserabel

16. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE VIDEOBEITRÄGE:

	A	1	2	3	4	5
Generell: PC-ACTION-TV	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Act of War	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Stronghold 2	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: World Racing 2	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Reportage: Hermann Maier	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Reportage: F.E.A.R.	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Reportage: SWAT 4	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Jetzt im Handel: Star Wars: Republic Commando	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Jetzt im Handel: CSI: Miami	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Jetzt im Handel: World of Warcraft (dt.)	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Jetzt im Handel: UEFA Champions League 2004-2005	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Tuning-Tipp	☐	☐	☐	☐	☐	☐
PC ACTION bringt's	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorlesung des Monats	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Outtakes	☐	☐	☐	☐	☐	☐

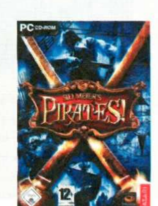
A = (Noch) nicht gesehen, Spiel interessiert mich nicht; 1 = Sehr gut; 2 = Gut; 3 = Durchschnittlich; 4 = Ausreichend; 5 = Miserabel

17. WENN SIE ENTSCHEIDEN KÖNNTEN: WELCHEN GIMMICK WÜRDEN SIE SICH AM MEISTEN FÜR PC ACTION WÜNSCHEN?
☐ Aufkleber ☐ Ausklapp-Seiten
☐ Poster ☐ Booklets
☐ Vollversion
☐ Anderen Gimmick: __________

Sagen Sie uns Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe und greifen Sie ein aktuelles Top-Spiel ab, das wir unter allen Einsendern verlosen. Durch Ihren Stimmzettel wirken Sie aktiv an der Gestaltung der PC ACTION mit. Cool, oder?

Coupon ausfüllen, ausschneiden, in einen Briefumschlag stecken, Absender drauf und ab damit an die:

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 4/05
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH



TANJA REISSNER aus Bielefeld darf sich auf das Spiel *Sid Meier's Pirates!* freuen.

www.pcaction.de



Wie, Sie kennen unsere geniale Homepage noch nicht? Dann wird's aber Zeit! Was genau Sie auf WWW.PCACTION.DE erwartet, verraten wir Ihnen hier und jetzt.

Redaktions-Chat



Sie haben Fragen zu einem bestimmten Spiel, der aktuellen Ausgabe oder sonstigen Themen? Löchern Sie uns – wir stehen drauf und erwarten Sie am Mittwoch, den 23. Februar 2005, ab 17:00 Uhr in unserem Chat. Den Link zum Chatraum finden Sie auf www.pcaction.de unter der Rubrik „Spielerforum". Wir freuen uns auf Sie!

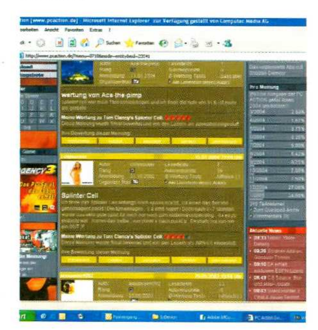
Dein Stimmzettel!



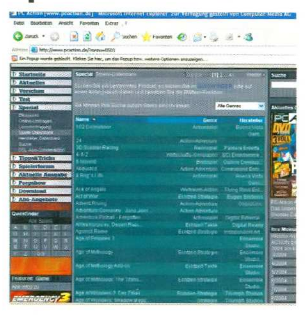
Um an unseren Lesercharts teilzunehmen, brauchen Sie nicht mal mehr eine Postkarte oder E-Mail zu schreiben! Ab sofort können Sie Ihre Lieblingsspiele auch unter www.pcaction.de wählen. Ein Mausklick auf Ihren Favoriten genügt und die Stimme ist gezählt. Genial einfach, einfach genial! Unter allen Teilnehmern verlosen wir ein aktuelles Computerspiel. Der virtuelle Stimmzettel liegt unter der Rubrik „Spielerforum" bei den „Lesercharts".

Lesertests

Was wir können, können Sie schon lange? Dann werden Sie doch Spieletester! Teilen Sie anderen Nutzern unserer Community Ihre Eindrücke zu einem Spiel mit. Das geht ganz simpel und tut auch überhaupt nicht weh. Unter jedem Test haben Sie die Möglichkeit, eine eigene Wertung inklusive eines ausführlichen Kommentars abzugeben. Dazu klicken Sie am Ende des Online-Tests unter „Leserbewertung" auf „Eigene Wertung abgeben". Eine Übersicht sämtlicher Artikel finden Sie im „Spielerforum" unter „Lesertests". Hört sich gut an? Dann probieren Sie es doch einfach aus! Worauf warten Sie noch?



Spiele-Datenbank



Kennen Sie dieses Dilemma? Sie möchten Ihre hart verdiente Kohle für ein neues, geiles Spiel ausgeben, haben aber keinen Schimmer, ob es was taugt oder auf Ihrem System läuft. Schöner Mist. Aber keine Panik, PC ACTION hilft! Ein Blick in unsere umfangreiche Spiele-Datenbank genügt und Sie sind eine ganze Ecke klüger. Abrufbereit stehen dort über 1.000 Datensätze zu PC-Titeln. Mit fantastischen Screenshots und Links zu sämtlichen auf www.pcaction.de erschienenen Artikeln, die mit dem jeweiligen Produkt zu tun haben. Klasse, oder? Der Weg dorthin ist leicht: Die Rubrik „Spezial" aufrufen, dann „Spiele-Datenbank" anklicken.

Tipps & Tricks

Sie kaufen sich ein nagelneues Spiel und kommen über den ersten Level partout nicht hinaus, weil Sie an einer bestimmten Stelle festhängen? Überhaupt kein Problem! Werfen Sie doch einfach einen Blick auf unsere Webseite. Dort halten wir für Sie ein riesiges Archiv mit brandaktuellen und älteren Lösungshilfen sowie nützlichen Kurztipps und Cheats zu nahezu allen Spielen bereit. Auf geht's!



DIE ANDERE HITPARADE

DIE BESTEN WINTERSPORTORTE

				
PLATZ 1 HAHNENKAMM	**PLATZ 2** REGENSBURG	**PLATZ 3** GRÖDEN	**PLATZ 4** IRONFORGE	**PLATZ 5** MOUNT EVEREST
GENAUER?				
In jedem Jahr pilgern tausende mehr oder weniger prominente Skisportler nach Kitzbühel in Österreich. **7,5**	Ist nicht nur die viertgrößte Stadt im Freistaat Bayern, sondern auch Vorreiter einer neuen, absolut coolen Trendsportart. Hö, hö! **9,5**	Klingt blöd, aber die Südtiroler sind ziemlich clever. Motorschlitten oder alte Klepper ziehen Skifahrer über einen Rundkurs. **6,0**	In diesem verschneiten Gebiet des Online-Rollis *World of Warcraft* treffen Sie vor allem auf Zwerge und Gnome. **6,0**	Der höchste Berg der Erde (8.848 Meter) hängt im Himalaya ab und bietet das ganze Jahr über Schneegarantie. **7,0**
SPORTART-COOLNESS				
Beim Extrem-Beinbreching zum 65. Hahnenkammrennen waren heuer auch absolute Antisportler zugelassen. **63,5**	Eisstockschießen. Lange vor der ersten deutschen Meisterschaft (1926) übten sich um 1500 Schotten im Bettflaschenschieben. **71,0**	Trotzdem: Dieses Ski-Kjöring soll wirklich Sport mit Wettkampfcharakter sein? Wir finden, das ist was für faule Säcke! **5,0**	Die Kleinwüchsigen betreiben Extrem-Hunting von Bären, Wölfen und anderen kuscheligen Kreaturen. Krass! **60,0**	Das Extrem-Rumlatsching dort lassen sich Bergführer mit 65.000 Euro mehr schlecht als recht bezahlen. Wer's braucht ... **18,0**
WIRKUNG AUF DAS ANDERE GESCHLECHT				
Wenn man's draufhat, geht's auch richtig ab. Auf Arschbremser und andere Weicheier steht allerdings kein Haserl. **80,5**	Es kommt doch immer gut, wenn Männer und Frauen zeigen, wie gut sie mit dem Stöckchen umgehen können. **24,5**	Überzeugt das Objekt der Begierde von der Tatsache, dass man Schotter hat und das Leben in vollen Zügen genießen kann. **72,5**	Auf animalisches Töten stehen wohl nur Leute wie Feinschmecker Armin M. oder Bewohner des Forsthauses Falkenau. **11,1**	Rasten Sie ab und an in einer warmen Höhle, so ist es für beide Parteien nicht ganz sterbenslangweilig. Okay. War ein Witz. **14,5**
ERGEBNIS				
5.715,5	**1.972,25**	**797,5**	**732,6**	**362,5**

Formel: (Genauer + Sportart-Coolness) x Wirkung auf das andere Geschlecht = Ergebnis

Fotos (3): action press

Blutkatastrophe



Seit Herrn Bertits' Kolumne (PCA 2/04) haben selbst wir Ahnung vom Kinderkriegen. Dabei würde uns sogar schwarz vor Augen werden, wenn weder Mutter noch Vater afroamerikanischer Abstammung sind. Auch am Gejammer der Weiblichkeit über Unwohlsein während der Periode ist was dran, wie dieser Screenshot aus *Bloodrayne 2* beweist. Diese Dame ging vor Schmerzen sogar die Wände hoch. Au!

OHNE MOS' NIX LOS

Der mildtätige Modezar Rudolph Moshammer ist tot. Er verstarb mit einem Telefonkabel um den Hals in seinem Wohnzimmer. Nun tauchten auf dubiosen Internetseiten Werbeanzeigen mit seinem Konterfei auf. Inhalt: „Schnurlos gibt Sicherheit" und „Hätte ich es gewusst, ich hätte eins gekauft." Wir finden, diesen Schmäh hat der Münchner nicht verdient. Ja, er konnte nicht singen. Ja, er hatte eine Frisur wie ein Bettvorleger. Ja, er besaß den dazu passenden Hund. Und ja, er war homosexuell. Aber das hat er nicht verdient. Nicht unser Mosi. Pfui!



IN LETZTER MINUTE*


Act of War

Der alte Bekannte Sam Fisher wird in *Splinter Cell: Chaos Theory* durch unsere heiligen Hallen schleichen und die *Brothers in Arms* ballern sich endlich durch Frankreich. Dazu nehmen wir den *C&C*-Killer *Act of War* ausführlich unter die Lupe.

Außerdem ...
Ubisofts Horror-Action-Adventure *Cold Fear* kommt, außerdem nähern sich *Battlefield 2* und *S.T.A.L.K.E.R.* der Fertigstellung. Mann, wir sind aufgeregt! Zudem: Tipps, Tricks & Tuning zu allen Top-Tests. Fett, was?


Brothers in Arms

* Alle Angaben ohne Gewähr

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 23. MÄRZ 2005

»Haben Sie mal Wasser? Ich bin nämlich starker Taucher.«

»Wirkt Wunder: Kopfweggürtel.«

SPLINTER CELL 3

GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Ubisoft
FERTIG ZU:	95%
ERSCHEINT:	24. März 2005
VERGLEICHBAR:	Splinter Cell, Hitman 2
INTERNET:	www.splintercell.com

KOMMENTAR

AHMET ISCITÜRK



Ich gestehe, dass mich Teil 2 nicht mehr ganz so fesselte wie das erste *Splinter Cell*. Sams neuster Einsatz macht schon jetzt mehr Laune, als beide Vorgänger zusammen. Ich gehe sogar noch weiter: Dieses Spiel hat das Zeug zum bis dato besten Action-Adventure am PC!

RESPEKTIERLICHE FEINDE

Erstaunlich ist, wie dynamisch die Einsätze verlaufen. Jede noch so kleine Aktion kann den Verlauf einer Mission verändern. Und zwar die Art und Weise, wie Sam an seine Ziele gelangt und auch wie sich die Feinde verhalten. Dies entscheidet darüber, wie schwer Sie es beim Zocken letzlich haben. Durch die neue Gegner-KI benehmen sich die Feinde generell locker zwei Klassen realistischer als zuvor. Auf äußere Einflüsse reagieren die bösen Buben nun ganz unterschiedlich. Eine kaputte Glühbirne veranlasst Schergen vielleicht dazu, kurz mal die Lage zu checken. Ein kleines Geräusch bringt auch niemanden aus der Ruhe. Konkretere Hinweise wie ein verdächtiger Schatten, ein Spiegelbild in der Regenpfütze oder die Sichtung eines leblosen Kollegen sorgen aber sofort für gründlichere Vorsichtsmaßnahmen seitens der Opposition. Das ist schicker als Schickedanz! Eigentlich wollten wir Ihnen noch erzählen, wie abwechslungsreich die Einzelspieler- und die Mehrspieler- Einsätze verlaufen, doch das heben wir uns für die kommende Ausgabe auf, in der Sie unser ausführlicher Test von *Splinter Cell 3* erwartet. Da knallt es dann richtig! AHMET ISCITÜRK

»Batman: Bat-Zeug vergessen.«

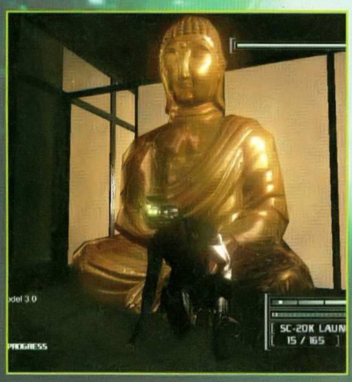
Sieht ganz gut aus!

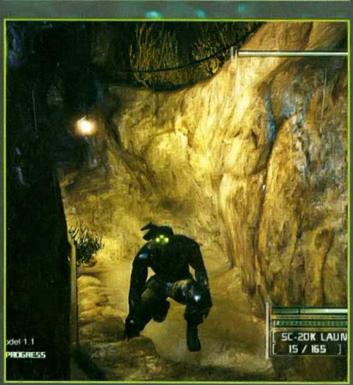
Dass *Splinter Cell 3: Chaos Theory* so geil aussieht, kommt nicht von ungefähr: Die überarbeitete Grafik-Engine zaubert ganz erstaunliche Effekte auf den Bildschirm. Die entsprechende Grafikkarte vorausgesetzt.

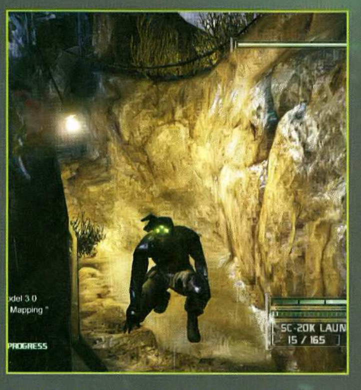






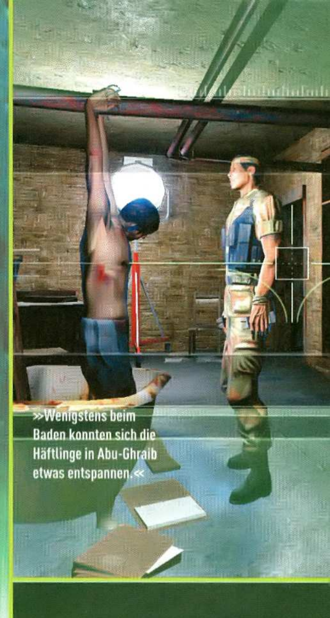






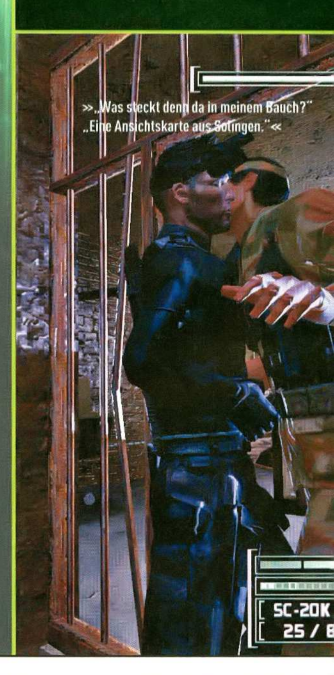
Auf der linken Seite sehen Sie verschiedene Spielszenen jeweils im DirectX-8-Modus mit Shader Modell 1.1. Alles erscheint weniger plastisch und detailärmer. Die Übergänge zwischen Licht und Schatten wirken weniger fließend.

Die gleichen Szenen: Diesmal mit Shader Modell 3.0, das nur von Nvidia-Karten der Geforce6-Serie unterstützt wird. Hier sorgen unter anderem HDR-Rendering (High Dynamic Range), Parallax Mapping und Soft Shadows für fette Bilder.



»Wenigstens beim Baden konnten sich die Häftlinge in Abu-Ghraib etwas entspannen.«

doch weiter! Colonel Lambert staucht uns erneut über Funk zusammen und erwähnt, dass wir uns die nötigen Infos jetzt gefälligst woanders zu besorgen haben. Es stehen ja noch genügend Computer herum, über die ein Zugriff auf die Datenbanken möglich ist. Eventuell fängt auch einer der Gegner an zu singen, wenn er ein scharfes Messer an seiner Kehle spürt! Kurz und gut: Erlaubt ist, was gefällt.



»„Was steckt denn da in meinem Bauch?" „Eine Ansichtskarte aus Solingen."«

Was bin ich?

Sie wählen vor jeder Mission aus drei Ausrüstungs-Sets. Assault, Stealth und Redding bieten das passende Equipment für jeden Typen. Welcher sind Sie? Wir verraten es Ihnen.

Assault

Sie haben keinen Bock, ständig durch die Dunkelheit zu schleichen und sich an Ihren Gegnern vorbeizumogeln. Statt auf technischen Schnickschnack verlassen Sie sich lieber auf die Knarre. Die ersten zwei *Splinter Cell*-Abenteuer haben Sie nie zu Ende gespielt, weil Ihnen aufgrund unvorsichtigen Vorgehens ständig „Mission gescheitert" entgegenflimmerte.

Stealth

Sie gehören zu den Typen, die in den Vorgängern ganze Levels komplettiert haben, ohne ein einziges Mal vom Feind erblickt zu werden. Die Munitionsknappheit, die andere Spieler bemängelten, juckte Sie nicht. Schließlich schickten Sie als Profi-Schleicher Ihre Gegner immer nur mit Ellbogenhieben und Betäubungsgas ins Reich der Träume.

Redding

Sie sind der Meinung, dass man sich immer wieder jeder Situation neu anzupassen hat. Sie glauben, dass Waffengewalt nichts bringt, wenn Sie einen Raum voller Überwachungskameras durchqueren müssen. Sie möchten eine Ausrüstung mit sich führen, die auf die kommende Mission zugeschnitten wurde. Sie ballern und schleichen gleichermaßen gern.



»Wenig Besucher: Puls-Messen.«

tungsarten zur Verfügung stehen. „Stealth" stattet Sie mit den Dingen aus, die sich am ehesten für einen dezenten Schleich-Einsatz eignen. „Assault" bietet weniger Spionage-Spielzeug, dafür mehr Munition und Waffen. Perfekt für alle, die Wachen lieber gleich erledigen, statt um sie herumzustreunen. „Redding" ist die empfohlene Zusammenstellung von Sams Kollegen Walter Redding, Sam agiert wie eine Mischung aus Rambo und Kätzchen. Eine wirklich gelungene Neuerung, finden Sie nicht? Aber die spielerische Evolution geht noch viel weiter.

LINEARITÄT ADE!

Wir befinden uns in einer dunklen Gasse. Unser Vorgesetzter teilt uns per Funk mit, dass das Eliminieren der gegnerischen Wachen nicht erwünscht ist. Uns ist jedoch nicht nach subtilem Vorgehen zumute und so perforieren wir die anwesende Feindesschar trotzdem nach tschetschenischer Hausfrauenart. Aus dem Funkgerät hören wir den Colonel meckern, doch wenn es ihm nicht passt, soll er doch selber die Kartoffeln aus dem Feuer holen. Auch nachdem wir ein weiteres Dutzend Gegner plätten und somit nonstop gegen direkte Befehle verstoßen, bricht der Einsatz nicht ab. Schließlich geht es hier ja um mehr, als nur ein paar virtuelle Terroristen-Leben. Endlich gewähren uns die Sesselfurzer also die Freiheit, die einem Superhelden gebührt. Als wir uns an eine Kontaktperson heranpirschen, der es wichtige Infos zu entlocken gilt, passiert das Unglück. Versehentlich betätigen wir den Abzug und der Ärmste bricht zusammen. Alles ist aus! Nanu? Es geht ja

»Pech gehabt, zu kurze Lebenslinie.«

INTERACT
FWD COMM
SC-20K FOREGRIP
25 / 73
PRESS TOUR PREVIEW

Sorglos entsorgen

Dank Havok-Engine verhalten sich die Polygon-Körper der Spielfiguren nicht nur bei ihrem Ableben realistischer als zuvor. Das Verstecken selbiger macht jetzt auch mehr Spaß.



Schon in der ersten Mission fällt das neue Physikmodell positiv auf. An Abhängen, Klippen oder auf Dächern kriegt man eliminierte Wachen jetzt noch schicker von der Backe.



Beispiel: In dieser Höhle erledigen Sie einen bösen Buben. Tragen Sie ihn nun zu einem Abhang und drücken Sie die Aktionstaste, lässt Sam den Typen einfach fallen.



Nun purzelt der leblose Körper dank Havok-Engine physikalisch korrekt den Abgrund runter und entschwindet für immer aus dem Sichtbereich der Feinde.

Kampfmanöver. Das ist zwar eine ganze Menge interessantes Zeugs, doch im Endeffekt geht es doch vor allem um die Frage: „Ist *Splinter Cell 3* besser als die Vorgänger?" Wir spielten das Teil und versichern: Ja, es ist besser, aber noch viel mehr als das. Teil 1 war ein hervorragendes, innovatives Schleichspiel. Teil 2 war auch okay, geizte aber zugegebenermaßen im Einzelspieler-Modus mit Neuerungen. Fans des Erstlings liebten den Nachfolger trotzdem (oder gerade deswegen?). Wer mit Sams Original-Einsatz nichts anfangen konnte, fand auch am zweiten keinen Gefallen. *Splinter Cell 3* gelingt wirklich ein ganz besonderes Kunststück: Es macht Sam-Fisher-Hasser zu Sam-Fisher-Jüngern. Das können Sie uns ruhig glauben. Klar, es dauert noch einen ganzen Monat, bis Sie an seinem neuen Einsatz teilhaben können, doch das gibt Ihnen Zeit, noch ein paar Chipsvorräte anzulegen – und diese Zeilen aufzusaugen.

PHÖNIX AUS DER ASCHE

So manch ein Zocker bemängelte, dass die *Splinter Cell*-Titel zu wenig spielerische Freiheiten boten. Klar, es gab verschiedene Lösungswege und so weiter, doch meist liefen die Einsätze nach dem Schema ab: „Schleichen oder Game Over". Wurde Sam dreimal entdeckt, galt eine Mission als gescheitert. Oftmals kam erschwerend hinzu, dass gegnerische Todesopfer ebenfalls für ein vorzeitiges Aus sorgten. Ein nicht unerheblicher Frust-Faktor für so manchen Spieler. Das gehört jetzt der Vergangenheit an. Es beginnt schon damit, dass vor jedem Einsatz drei Ausrüs-



»Der griechische Terrorist Steno Tippopopulus schafft vier Anschläge in der Minute.«

Nein, kein Musikvideo aus der New-Wave-Ära! Sam macht Laserfallen per Thermal-Optik sichtbar.

Das ist dein Spitzelkandidat!

Aus einem kleinen unscheinbaren Ereignis entwickelt sich eine fette Katastrophe. Das nennt man dann CHAOS THEORY. In SPLINTER CELL 3 erlebt Sam Fisher auf unbequeme Art, wie sich so was auswirkt.

Splinter Cell 3: Chaos Theory. Dies sind also die Beweggründe eines Typen, dort einzugreifen, wo es wehtut und wo es allen anderen zu heiß ist. Er ist quasi der Hans Eichel des Geheimdienstwesens. Er ist ein James Bond ohne Glamour, Martinis und nackte Weiber. Und meist steckt viel mehr hinter seinen Aufträgen, als anfangs angenommen. Im ersten Teil sollte er in der georgischen Hauptstadt Tiflis nach verschwundenen Agenten suchen. Das endete damit, dass er den Präsidenten Kombayn Nikoladze ausschalten musste, weil dieser eine geheime Superwaffe namens „Arche" in die Finger bekam. Im Nachfolger *Pandora Tomorrow* ärgerte Sam dann Terroristen, die den Frieden in Osttimor bedrohten. Im Finale schickte er zudem den Ex-CIA-Agenten Norman Soth über den Jordan, weil der Drecksack eine Biowaffe im Gepäck trug. Jetzt, in Fishers aktuellem Abenteuer, beginnt alles mit einem entführten Wissenschaftler namens Bruce Morgenholt. Dieser ist ein Experte für fiese Algorithmen, mit denen sich die Computersysteme ganzer Länder lahm legen lassen. Sam schleicht in ein Guerilla-Camp, um das Genie zu befreien, kommt aber leider zu spät. Dumm gelaufen. Als plötzlich Japan und die amerikanische Ostküste von einem Stromausfall betroffen sind, beginnt man sich ernsthaft Sorgen zu machen. Dann wird auch noch ein US-Kriegsschiff von einer nordkoreanischen Rakete getroffen und sinkt, was die betroffenen Regierungen zu folgendem Schluss führt: Die Kacke ist am Dampfen.

ALLEIN, ABER NICHT EINSAM

Im letzten Jahr verging kaum ein Monat, in dem nicht über Ubisofts bisher dickstes Fisher-Projekt berichtet wurde. So erfuhr man bereits sehr viel über die neuen Mehrspieler-Modi, die verschiedenen Einsatzorte, die neuen Grafik-Technologien, das erweiterte Waffenarsenal und natürlich über Sams neue

»Wir prangern an: Epileptiker werden in unserer Gesellschaft links liegen gelassen.«

STICKY CAM



»Du Sau, es waren doch 2.000 ausgemacht. Ich bring dich um!«

- Überarbeitete Grafik-Engine
- Drei Ausrüstungsklassen
- Primäre und sekundäre Missionsziele
- Enorm gesteigerte Spieler-Freiheit
- Komplett neue Gegner-KI
- Das bislang komplexeste *Splinter Cell*-Abenteuer

Mein Name ist Sam Fisher. Ich bin ein Soldat. Ich bin nicht unbedingt ein Philosoph, aber wenn Sie wissen möchten, was ich glaube, dann erzähle ich es Ihnen. Ich glaube daran, dass selbst die größte Bedrohung für unseren Frieden eigentlich ganz klein beginnt. Mit zufälligen, unscheinbaren Ereignissen, die von den meisten Menschen nicht einmal wahrgenommen werden. Aber sie wachsen, multiplizieren sich, lösen Kettenreaktionen aus, die den gesamten Planeten bedrohen. Manch einer nennt das Schicksal. Ich hingegen nenne es die Chaos Theorie. Aber an die Chaos-Theorie zu glauben, heißt nicht, dass man sich ihr unterwerfen muss. Und genau hier komme ich ins Spiel. Ich erkenne Bedrohungen, bevor sie aus dem Ruder laufen und eliminiere sie – blitzschnell und ganz leise. Ich nehme das Leben weniger, um viele Menschen zu beschützen. Ich führe Kriegshandlungen durch, um den Frieden zu sichern. Ich habe keinen Spaß am Töten, doch ich tue, was getan werden muss. Denn es ist mein Job und es ist meine Pflicht. Mein Name ist Sam Fisher und ich bin eine Splinter Cell.

EIN MANN FÜR JEDEN JOB

Sie fragen sich, was der dramatische Monolog im ersten Abschnitt soll? Das ist Sam Fishers ergreifende Rede aus dem aktuellen Trailer zu

»Endlich! Ich hatte schon Moos auf meinem Hammer.«


WWW.PCACTION.DE
PC ACTION
SPLINTER CELL 3
CHAOS THEORY
EXKLUSIV AUF DVD: DEMO & VIDEO
• NOCH FETTERE GRAFIK!
• HERZHAFT BALLERN OHNE REUE!
• GIGANTISCHER MEHRSPIELER-MODUS!
• BUCH DEN ABSTECHER INS AGENTENPARADIES!
• JA, HIER MACHEN WIR GERN SCHLEICHWERBUNG!
SAM FISHER: NOCH NIE WAR ER SO WERTVOLL WIE HEUTE!